Н. Г. Кириллова

Министерство образования и науки РФ
Уральский федеральный университет имени
первого Президента России Б.Н. Ельцина
Институт гуманитарных наук и искусств

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ИСКУССТВА И ЭКРАННЫЕ ФОРМЫ ТВОРЧЕСТВА

Рекомендовано методическим советом УрФУ в качестве учебного пособия для студентов, обучающихся по программе магистратуры по профилю подготовки 071800 «Аудиовизуальные коммуникации и медиатехнологии в социально-культурной деятельности» и 033000 «Социальная культурология».

Екатеринбург
Издательство Уральского университета
2013

УДК 7(075.8)
ББК Щ10я73-1+Щ37я73-1
К 431

Рецензенты:
кафедра истории искусств
Екатеринбургского государственного театрального
института (заведующий кафедрой доктор филологических наук,
профессор, заслуженный деятель искусств РФ В.Г. Бабенко);
И.Я. Мурзина, доктор культурологии, профессор
Российского государственного педагогического университета

Кириллова, Н. Б.
К 431 Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества : [учебное пособие]. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-
та, 2013. – 154 с.

В учебном пособии анализируется специфика аудиовизуальных искусств, основанных на синтезе техники и творчества (кино, телевидение, видео, компьютерная графика, художественная фотография и др.), рассматриваются виды и жанры экранных искусств и их эволюция. В практической части пособия даются особенности разных форм аудиовизуального (экранного) творчества: основы мастерства в разных жанрах фотоискусства, процесс создания кино-, теле- и видеофильма, мультимедийные формы творчества, фото-, теле- и видеореклама, видеоклип и др.

Адресовано магистрантам, обучающимся по направлениям «Аудиовизуальные коммуникации и медиатехнологии в социально-культурной деятельности» и «Социальная культурология», а также студентам-культурологам, искусствоведам и всем интересующимся аудиовизуальными искусствами и формами экранного творчества.

ISBN 978-5-7996-1046-3

ISBN 978-5-7996-1046-3
© Кириллова Н.Б., составитель, 2013
© Уральский центр медиакультуры и медиаобразования, 2013

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....5

Раздел 1. Аудиовизуальные искусства в контексте мировой художественной культуры.....8

1.1. Синтетическая природа аудиовизуальных искусств..... 8
1.2. Социальные функции аудиовизуальной культуры 9
1.3. Технический прогресс и эволюция экранных искусств... 14
1.3.1. Фотография 15
1.3.2. Кино 19
1.3.3. Телевидение 29
1.3.4. Мультимедийные искусства..... 32

Раздел 2. Виды и жанры аудиовизуальных искусств.....38

2.1. Художественная фотография и ее жанры 38
2.2. Экранная документалистика и ее жанры.....42
2.3. Жанровая структура игрового фильма 43
2.4. Жанры анимации (мультипликации).....47
2.5. Научно-популярный (учебный) фильм и его жанры.....47
2.6. Телефильм и телесериал 48
2.7. Жанры аудиовизуальной рекламы. Видеоклип как жанр.....50

Раздел 3. Экранный образ. Процесс создания кино-, теле-, видеофильма.....51

3.1. Сценарий как литературная основа фильма 51
3.2. Роль режиссера-постановщика. Режиссерский сценарий.....52
3.3. Изобразительное решение фильма. Функции оператора и художника 54
3.4. Актер в кадре и за кадром.....55
3.5. Монтаж 56
3.6. Музыкально-звуковое решение фильма.....57

Раздел 4. Основы фототворчества 58

4.1. Образное решение в пейзажной фотографии 58
4.2. Художественные особенности фотопортрета..... 60
4.3. Предметная фотография и натюрморт 65
4.4. Фотограммы и анимационная фотография 69
4.5. Рекламное фототворчество..... 71

Раздел 5. Аудиовизуальные аспекты креативности в социально-культурной деятельности..... 80

5.1. Роль видения и мышления в процессе аудиовизуального творчества 80
5.2. Социокультурные концепции аудиовизуального творчества 83
5.3. Видеотехнологии в социально-культурной деятельности..... 87
5.4. Компьютерные и мультимедийные технологии в социально-культурной деятельности..... 94

Заключение..... 101

Контрольные вопросы..... 103

Список рекомендуемой литературы..... 106

Список сокращений..... 110

Словарь терминов и понятий..... 111

ВВЕДЕНИЕ

В процессе профессиональной подготовки бакалавра и магистра социально-культурной деятельности по направлению «Аудиовизуальные коммуникации и медиатехнологии в СКД» особая роль отводится таким дисциплинам как «Аудиовизуальные (экранные) искусства» и «Аудиовизуальное творчество».

Аудиовизуальные (от лат. audir – слышать + visualis – зрительные) искусства, основанные на одновременном восприятии слухом и зрением, представляют собой разные формы экранной культуры как феномена XX в. Изобретение и распространение кинематографа, затем телевидения и видеотехники, разработки художественных возможностей цветомузыки, разного рода звукозрительных представлений, связанных с новейшими техническими средствами медиатехнологий (включая компьютеризацию и Интернет) проникших во все сферы культуры и быта – все это разновидности единого целого – экранной (аудиовизуальной) культуры.

Многие исследователи не без оснований считают, что в наше время аудиовизуальная коммуникация серьезно потеснила печатное слово, а экранные формы творчества постепенно сменяют традиционные искусства, либо служат средствами их тиражирования. Аудиовизуальные искусства являются важной составляющей современной медиакультуры как феномена информационной эпохи. В тесном взаимодействии со сложными и противоречивыми социальными процессами экран сыграл решающую роль в демократизации культуры, в формировании ее новых

форм, включая новые виды аудиовизуальных искусств. Экран
стал важным фактором образования, в том числе высшего, способствуя междисциплинарному взаимодействию, гуманитариза-
ции технических наук, формированию нового мышления и эстетическому воспитанию студенческой аудитории.

Выстраивая структуру и выделяя основные направления курса «Аудиовизуальные искусства и формы экранного творчества», автор во многом солидарен с теми исследователями, кто в разные годы рассматривал проблемы функционирования аудиовизуальных искусств и экранного творчества, специфику художественного восприятия и влияния экрана на личность. Речь идет о работах Вайсфельда И. В., Зайцевой Л. А., Нечай О. Ф., Прожико Г. С., Разлогова К. Э., Ратникова Г. В., Федорова А. В., Хилько Н. Ф., Хренова Н. А., Шеварова Г. Н., Шлыковой О. В. и др.

Цель дисциплины – дать студентам представление о специфике аудиовизуальных искусств, выявлении их места и роли в мировой художественной культуре XX–XXI вв., познакомить с основными этапами развития разных видов аудиовизуальных искусств и особенностями экранных (аудиовизуальных) форм творчества.

Задачи**:**

- выявить неразрывную связь техники (технического прогресса) и художественного творчества как основы аудиовизуальных искусств и процесса аудиовизуального (экранного) творчества;
- раскрыть синтетическую природу аудиовизуальных искусств, их взаимодействие с традиционными искусствами (литературой, изобразительным искусством, театром, музыкой и др.)
- проанализировать социальные функции аудиовизуальных искусств, их роль в обществе и в системе социально-культурной деятельности;
- рассмотреть эволюцию аудиовизуальных искусств: кино, те-

левидения, видео, анимации, компьютерной графики, сетевого искусства (Net Art), художественной фотографии и др.;

- дать представление о видах и жанрах аудиовизуального искусства в контексте сопоставления отечественной и зарубежной продукции;
- рассмотреть специфику экранного образа через процесс создания фильма (основного продукта аудиовизуального творчества);
- дать возможность студентам, ориентируясь в технологиях фотографии, видео, телевидения, программ мультимедиа, создавать свои собственные, развивая тем самым у них творческую самостоятельность.

Своеобразной «сверхзадачей» курсов «Аудиовизуальные искусства» и «Аудиовизуальное (экранное) творчество» является формирование эстетического вкуса студентов, аудиовизуальных аспектов креативности, навыков режиссерского мышления, готовности и способности к самостоятельной творческой деятельности в аудиовизуальной сфере социально-культурной деятельности.

В результате обучения магистранты должны знать:

- основные этапы формирования и развития тех или иных аудиовизуальных искусств, их взаимодействие с техническим прогрессом, начиная с эпохи фотографии до эпохи компьютера и Интернета;
- эстетические программы, художественные направления и основные произведения разных видов аудиовизуальных искусств;
- систему видов и жанров, «языка» аудиовизуальных искусств, особенности создания синтетического экранного образа;
- процесс создания фильма (кино, ТВ, видео), клипа, мультимедийной программы, рекламного ролика и др.

Студенты должны уметь:

- охарактеризовать основные этапы и периоды развития аудиовизуальных искусств;
- анализировать творчество ведущих представителях аудиовизуальной культуры того или иного периода, особенностей эстетики и социальной значимости лучших произведений аудиовизуальных искусств;
- дать развернутую оценку аудиовизуального произведения с учетом его художественного своеобразия;
- используя принципы традиций и новаторства, создавать свои собственные кино-, теле- и видеофильмы, телевизионные или мультимедийные программы, клипы, компьютерную графику, жанровую фотографию, рекламные ролики и др., то есть развивать творческую самостоятельность, художественное видение и мышление;
- использовать аудиовизуальные коммуникации и медиатехнологии в системе современной социально-культурной дея-

тельности.

Раздел 1

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ИСКУССТВА В КОНТЕКСТЕ МИРОВОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

1.1. Синтетическая природа аудиовизуальных искусств

У аудиовизуальных (экранных) искусств в системе мировой художественной культуры особая роль. Аудиовизуальные искусства – это совокупность техники и художественного творчества.

Технический прогресс активно влияет на язык аудиовизуальных искусств. Массовость, демократизм, доступность, тиражированность экранного искусства (кино, ТВ, видео, продукции мультимедиа) – его характерные особенности.

Фотографическая природа экранного искусства, безусловно, является основой его материального существования. Неслучайно в аудиовизуальных искусствах используются выразительные приемы фотографии (ракурс, план – общий, средний, крупный, свет, композиция кадра и т. д.).

Синтетическая природа аудиовизуальных искусств является основой их образной специфики. Смежные виды искусства активно влияют на формирование языка экрана. Потенциал образной выразительности аудиовизуальных искусств зависит от совокупности элементов «зримой литературы», «движущейся живописи», «изобразительного театра», «цветомузыки». Аудиовизуальные искусства прошли путь от черно-белого и «немого» экрана к звуку, цвету, широкому экрану, стереофонии, полиэкрану, мультимедийным технологиям, Dolby-Stereo, 3D и др.

Аудиовизуальные (экранные) и традиционные искусства на рубеже XX–XXI вв. постоянно взаимодействуют. Благодаря новым экранным технологиям (компьютерное творчество, Интернет) появился новый тип музея – виртуальный музей, новый вариант книжной культуры – электронная (экранная) книга, на электронных носителях утвердились не только кино- или телефильм, но и театральный спектакль, творческий вечер, музыкальное шоу; даже филармонические и оперные концерты все чаще становятся виртуальными. Все это делает аудиовизуальные искусства в социально-культурной деятельности востребованными.

1.2. Социальные функции аудиовизуальной культуры

Аудиовизуальная культура – явление полифункциональное, как и культура в целом. Это значит, что у нее уникальная роль в социальной системе. Классификация функций культуры, данная в трудах многих исследователей – философов, социологов, культурологов, – колеблется между числом шесть и четырнадцать. Хотелось бы выделить только те важные функции, которые характеризуют именно *аудиовизуальную культуру*, делая ее важным *фактором информационной эпохи*.

Информационная функция

На первый план, безусловно, выходит *информационная функция*, так как аудиовизуальная культура представляет собой особый тип информационного процесса, которого не знает природа. И поскольку аудиовизуальная культура – это совокупность информационно-коммуникативных средств, то мы имеем дело с социальной информацией, носителем которой они являются. Благодаря аудиовизуальной культуре в обществе становится возможным накопление и умножение информации, а это, как говорил Ю. М. Лотман, «подразумевает сохранение предшествующего опыта»[1], то есть сохранение генетической памяти общества. Ибо, по мнению Лотмана, «культура есть память»[2].

Роль информационной функции аудиовизуальной культуры в последние десятилетия усилилась благодаря компьютерной технике, включающей память и программы по переработке информации. Таким образом, современная аудиовизуальная культура выступает гарантом информационного обеспечения общества.

Вместе с тем информационную составляющую аудиовизуальной культуры трудно представить вне связи с семиотической. Исходя из этого, можно сформулировать и такое определение: *аудиовизуальная культура* – «*это социальная информация, сохраняющаяся и накапливающаяся в обществе с помощью создаваемых людьми знаковых средств*»[3].

1 *Лотман Ю. М.* Беседы о русской культуре. СПб., 1994. С. 8.
2 Там же.
3 См.: *Кармин А. С.* Культурология. СПб., 2001. С. 24.

Коммуникативная функция

Данная функция тесно связана с информационной, не случайно многие исследователи их объединяют. Суть коммуникативной функции состоит в том, что аудиовизуальная культура – это акт общения: между властью и обществом, разными странами, народами, социальными группами, индивидами и т. д. Именно коммуникативная функция аудиовизуальной культуры дает ей возможность выступать мощным катализатором *диалога культур,* благодаря чему происходит обмен культурной информацией в историко-философском и историко-литературном контексте и тем самым интенсифицируется социальный прогресс[4].

Развитие форм и способов коммуникации – важнейший аспект культурной деятельности человечества. С ее развитием люди обрели необычайно широкие возможности передачи и обмена разнообразной информации – от первобытных сигнальных барабанов до современного спутникового телевидения и компьютера.

Нормативная (идеологическая) функция

Данная функция проявляется в том, что аудиовизуальная культура ответственна за процесс социализации личности, усвоение ею социального опыта, знаний, норм, идеалов, соответствующих данному обществу, данной социальной группе. Сюда же относятся обычаи и традиции, этикет и нравы, законы и конституционные акты – словом, все то, что в совокупности образует более сложные комплексы, такие как право, мораль, идеология.

Все это те ценностные ориентации, без которых невозможен процесс социализации личности, который обеспечивает со-

хранение общества, его структуры и сложившихся (складывающихся) в нем форм жизни. Безусловно, общество трансформируется, изменяется, модернизируется и система аудиовизуальных искусств, роль которых усиливается именно в переломные, кризисные периоды.

4 См.: Труды Бахтина М. М., Библера В. Г., Когана Л. Н., Кристевой Ю., Лотмана Ю. М. и др.

Идеализация роли аудиовизуальной культуры столь же антинаучна, как и ее недооценка. Иначе ничем не объяснить, к примеру, причин той социально-культурной ситуации, которая сложилась в постсоветской России. Речь идет о разгуле криминальности, наркобизнеса и проституции, бессмысленной жестокости, аморальности, маргинализации (в противовес социализации) личности. И это наглядно проявляется в жизни определенной
части российской молодежи.

Причины здесь не только экономические, но и идеологические. Это обусловлено и определенным падением в социуме престижа духовной культуры (на первый план выходит культура материальная), и обесцениванием нравственных традиций и идеалов, что приводит к приоритету антикультуры, формированию
потребительской психологии и т. д.

Вот почему чревата недооценка нормативной функции аудиовизуальной культуры.

Релаксационная (*развлекательная*) *функция*

Релаксационная (от лат. relaxation – ослабление) функция связана с потребностью личности в физическом и психическом расслаблении, разрядке. Аудиовизуальная культура в полной мере предоставляет это современному человеку.

И дело не только в том, что потребление определенных видов аудиовизуальных искусств (чтение беллетристики, прослу-
шивание аудиозаписей, просмотр кино, ТВ, компьютерные игры и т. д.) у нас происходит в момент досуга, когда мы настроены на развлечение, отдых, расслабление. Дело в том, что и сама культура, по мнению голландского исследователя Й. Хайзенги, содержит в себе игровой элемент. По концепции Хайзенги, проанализированной в книге «Homo Ludens» («Человек играющий»),
игра – это не только форма происхождения культуры, но и обязательный элемент всякой культурной деятельности, движущая сила развития культуры[5]. «Все есть игра»[6], – утверждал Хайзенга, находя подтверждение своих мыслей в древнегреческой филосо-

5 См.: *Хайзенга Й.* Homo Ludens. Человек играющий. М. : Айрис-Пресс, 2003.
6 Там же. С. 211.

фии. «Игрою детей называл он людские мнения», – гласит одно из изречений Гераклита. «Человек сотворен, дабы служить игрушкою Бога, – утверждает Платон. – Посему он должен проводить свою жизнь, следуя своей природе и играя в самые прекрасные игры»[7].

Интересна и точка зрения М. М. Бахтина о «смеховой культуре» как антитезе господствующей, официальной культуре, когда подвергаются осмеянию божества, политические кумиры и стереотипы[8]. Трактовка Бахтиным «смеховой культуры», идея которой была продолжена в книге Д. С. Лихачева, А. М. Панченко, Н. В. Понырко «Смех в Древней Руси»[9], близка к искусству релаксации, о чем мы говорили выше.

Современная индустрия развлечений, являющаяся составной частью аудиовизуальной культуры, предлагает широкий спектр специальных средств релаксации – от фильмов определенных жанров (детектив, триллер, комедия, мелодрама, фантастика и т. д.) до интерактивных игр по телевидению или путешествий в виртуальных компьютерных мирах. Перечисленные средства релаксации по-разному способны воздействовать на психику потребителя, о чем свидетельствуют данные социологических исследований. Сказанное еще раз подтверждает, что аудиовизуальная культура – сфера особая и абстрагироваться от нее нельзя.

Креативная функция

Еще одной фундаментальной функцией аудиовизуальной

культуры является освоение и преобразование мира, окружающей жизни, среды обитания. С помощью получаемой информации индивид расширяет свои познания о мире, осмысливая его с разных точек зрения: философской, нравственной, экономической, эстетической, правовой и т. д.; при этом проявляется его любознательность, желание познать себя в окружающем мире,

[7] *Хайзенга Й.* Homo Ludens. Человек играющий. С. 210–211.

[8] См.: *Бахтин М. М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1990.

[9] См.: *Лихачев Д. С., Панченко А. М., Понырко Н. В.* Смех в Древней Руси. М., 1976.

проникнуть в тайны природы и человеческого бытия. Аудиовизуальные искусства способны расширить границы «непосредственного опыта» индивида, тем самым влияя на мировоззренческие установки, на процесс формирования личности.

В большей степени, чем другие формы общественного сознания, искусство способно, как писал Л. С. Выготский, «вовлекать в круг социальной жизни интимные и самые личные стороны нашего существа»[10]. В основе этого эффекта лежит механизм «сопереживания».

Креативная функция аудиовизуальной культуры позволяет индивиду адаптироваться в современной жизни, окружающей среде, получить ответы на многие вопросы, подготавливая его ко всевозможным противоречиям и катаклизмам.

Интеграционная функция

Аудиовизуальная культура объединяет народы, социальные группы, государства. Сохранение культурного наследия, национальных традиций, исторической памяти создает связь между поколениями. Культурная общность поддерживается и мировыми религиями.

Конец XX в. ознаменовался небывалым скачком в развитии глобальных информационных и коммуникационных технологий, существенным образом повлиявшим на функционирование аудиовизуальной культуры в мире. Спутниковое телевидение, сетевые технологии, основанные на цифровом способе передачи информации, привели к формированию новой среды для распространения потоков информации. Интернет, объединяющий национальные, региональные и местные компьютерные сети, стал источником свободного обмена информацией, чего не было ранее. Интернет стал одновременно и мощным фактором интеграции различных культур в единое целое. Различия культур при этом сохраняются, но дело не в уничтожении этих различий (чего опасаются противники глобализации), а в объединении разных традиций. Интеграционная функция аудиовизуальной культуры,

[10] *Выготский Л. С.* Психология искусства. М., 1968. С. 317.

таким образом, направлена не на уничтожение культурной самобытности, а на объединение культур во имя мира и взаимопонимания между народами планеты.

Посредническая функция

Велика роль аудиовизуальной культуры как *социального посредника*, устанавливающего связи между структурами общества. Она дает возможность разным социальным группам общаться друг с другом, устанавливать контакты. Особое значение в этой связи приобретает аудиовизуальная культура как *инструмент управления обществом*. Эта возможность давно привлекала к себе внимание многих известных мыслителей.

Аудиовизуальная культура в отличие от других видов культуры реально выполняет функцию политическую, управленческую. Ее не зря, как и журналистику, называют «четвертой властью», учитывая мощную, многостороннюю и масштабную власть медиа над чувствами и сознанием людей. Отсюда вывод: аудиовизуальная культура – это посредник между обществом и государством, между социумом и властью.

1.3. Технический прогресс и эволюция аудиовизуальных искусств

На рубеже XIX–XX вв. наступила новая эра в истории медиакультуры: эпоха технической революции, базирующаяся на системе рыночных отношений, дала толчок бурному развитию средств массовых коммуникаций со скоростью, не имеющей себе равных в прошлых эпохах. Это можно увидеть на примере эво-

люции аудиовизуальных искусств, история которых начинается с фотографии.

1.3.1. Фотография

Осознание преобразующей силы фотографии как нового явления визуальной культуры появилось не сразу после того, как У. Г. Ф. Толбот, английский химик, выступил в Королевском обществе с докладом, посвященным искусству фотогенического рисования, без помощи карандаша художника. Тем более что изобретателем фотографии считается опередивший его с заявкой на патент французский художник Л.-Ж. Дагер, разработавший способ получения неисчезающих изображений в 1839 г. (год рождения фотографии). Но фотография появилась не на пустом месте: до нее были гравюры, ксилографии, клише и живопись.

Но как бы там ни было, «век фотографии, как никакая прежняя эпоха, стал эпохой жеста, мимики, танца»[11], – отмечает М. Маклюэн. Более того, «революцию – быть может, даже великую – произвела фотография в традиционных искусствах. Художник не мог более изображать мир, который только и делали, что фотографировали»[12], и он уходит в мир абстракции, модернистские изыски, к раскрытию внутреннего творческого процесса.

Аналогичный процесс наблюдается и в литературе: писатель также уходит от описаний внешних факторов жизни в сферу духовную. Словом, фотография перевернула мир искусства, заставив его перейти от копирования, иллюстрации реальности к сферам более тонким – *сознания и подсознания*. Это сродни методу «психоанализа» как основе учения З. Фрейда и «аналитической психологии» К. Юнга, проникших в мир «внутреннего ландшафта» личности в своих исследованиях[13].

Теория фотографии появилась уже в XX в. параллельно с теорией кинематографа. В работах Л. Деллюка, Д. Вертова, В. Беньямина и других исследователей рассматривается существенная связь между кино и фотографией. Л. Деллюк, который

[11] *Маклюэн М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. М.-Жуковский, 2003. С. 219.

[12] Там же.

[13] См.: *Фрейд З.* Лекции по психоанализу. М., 1995 ; *Фрейд З.* Я и Оно. М., 1997 ; *Юнг К. Г.* Аналитическая психология. М., 1995 ; *Юнг К. Г.* Воспоминания, сновидения, размышления. Киев, 1994.

ввел в научный обиход такое понятие, как «фотогения»[14], видел эстетическую значимость фотоизображения в том, что оно способно «запечатлевать мимолетную материальную жизнь, жизнь в ее наибольшей эфемерности»[15].

По мнению Деллюка, это живое мгновение реальной жизни, зафиксированное в фотоизображении, «оживает», обретает эстетический смысл и значение лишь в том случае, если фото- и кинохудожнику удастся наполнить его чувством («пылкой взволнованностью») и мыслью («мудрой прозорливостью»). Фотограф в фотографии и режиссер в кино достигают этого различными средствами, но в первом и во втором случае это связано с передачей пластики, пластической выразительности самой «физической реальности». «Фильмы становятся фильмами, – пишет Деллюк, – когда они увековечивают и открывают физическую реальность»[16]. Вводя понятия «киноправды» и «фотогении», Деллюк предугадывает одну из глобальных проблем развития новых видов медиакультуры (прежде всего аудиовизуальных) – проблему диалектики документальных и художественных моментов. Один из великих новаторов киноискусства Дзига Вертов идет в понимании этой проблемы дальше Деллюка.

Подход не созерцателя, а революционера позволил Вертову взглянуть по-новому на проблему фотографического способа воспроизведения действительности, по-новому оценить возможности фотографии. Можно согласиться с Г. Пондопуло в том, что концепция Д. Вертова несла на себе влияние установок «левого искусства»[17], которое абсолютизировало роль фотографии в развитии культуры[18], тем не менее заслуга Вертова в том, что имен-

но он открыл эстетику «фотографического документа»[19], широко

[14] См.: *Деллюк Л.* Фотогения кино. М. : Новые вехи, 1924.
[15] Там же. С. 22–23.
[16] Там же.
[17] См.: *Пондопуло Г. К.* Кино и фотография в системе художественной культуры.
М. : ВГИК, 1979. С. 68.
[18] Речь идет об установках группы «ЛЕФ» («Левый Фронт искусства»), созданной в 1923 году и возглавляемой В. Маяковским.
[19] См.: *Вертов Д.* Мир без игры. М., 1978.

используя крупный план, ракурс, монтаж, ритм (как выразительные средства и кино, и фотографии).

Феномен фотографии исследовал в 1930-е гг. и один из основателей Франкфуртской философской и социологической школы В. Беньямин в своих работах «Краткая история фотографии» и «Произведение искусства эпохи его технической воспроизводимости». Анализ работ немецкого теоретика был дан впервые в нашей стране в книге Е. Вейцмана «Очерки философии кино»[20].

Фотография, по мнению В. Беньямина, – первое «действительно революционное средство воспроизведения (родившееся вместе с идеями социализма)»[21]. Появление фотографии имело двоякое значение для судеб мировой художественной культуры. С одной стороны, фотографическое репродуцирование, по существу, девальвировало все традиционные эстетические ценности «изящных искусств» (гениальность творчества, уникальность произведения искусства, создание «образа человека» как высшей цели художественного творчества, эстетическое наслаждение как высший результат восприятия, потребления искусства). С другой стороны, фотографическое репродуцирование стало средством «обновления человечества», так как изменило социальную функцию искусства. Традиционное искусство «функционировало в ритуале», было на службе «культа» – идеала, красоты, Бога. Уникальность произведения как нельзя лучше отвечает этой «ритуальной» функции искусства. Вместе с тем «уникальность произведения искусства идентична его существованию в системе определенных традиций». Поэтому утрата в процессе репродуцирования момента уникальности подлинника равносильна разрыву с традицией.

Вместе с утратой уникальности и разрывом с традицией исчезает ритуальная функция искусства. Ее место занимает функция политическая. «Современное искусство, – пишет Бенья-

20 *Вейцман Е.* Очерки философии кино. М. : Наука, 1978.

21 *Беньямин В.* Произведения искусства в эпоху его технической воспроизводи-

мости : избр. эссе. М., 1996. С. 69.

мин, – функционирует не в “ритуале”, а в “политике”»[22] (это
близко к тем выводам, что мы сделали в предыдущем разделе).

В работах Беньямина затронута, в связи с исследованием фотографического способа репродуцирования действительности,
и еще одна чрезвычайно важная и актуальная проблема современного искусства – проблема создания в нем «образа человека». По мнению теоретика, образ человека – это тот «последний рубеж», на котором держится сегодня «культовая ценность искусства». Но, добавляет Беньямин, уже в фотографии ценность выставочная начинает теснить по всему фронту ценность культовую. Не случайно в ранней фотографии жанр портрета занимал
ведущее место и имел своим истоком те фотоизображения «далекой и умершей любви», которые каждый стремился сохранить в
семейном альбоме. Портретную фотографию Беньямин называет последним прибежищем «ауры» традиционной культуры[23].

Работы В. Беньямина представляют собой одну из первых попыток включить анализ фотографии в контекст исторического
движения и осмысления мировой культуры на рубеже XIX–XX вв. В ходе теоретического исследования этой проблемы стало ясно, что моментальный снимок обретает черты произведения искусства не только и не столько в силу *изобразительных* его качеств,
сколько потому, что документ в нем обращается в образ. Это художественное явление вызвано диалектикой смысла и изображения, а не результатом чисто пластических модификаций фотографической репродукции действительности. В искусстве кинорепортажа происходит своеобразная интеграция двух культур – *изображения и слова*, что и позволяет нам говорить о том *новом*

специфическом художественном качестве, которое связано с новыми формами образного мышления. Это качество и становится основой, на которой возникает новая фотографическая культура. Фотография связана как с традициями изобразительного искусства, так и с литературной традицией, но не сводима ни к одной из них. Она воспринимает художественный опыт искусств

22 *Беньямин В.* Произведения искусства в эпоху его технической воспроизводимости. С. 70.

23 Там же. С. 72.

прежде всего как факт эстетической культуры, однако перспекти-
ва ее развития как своеобразной формы творчества выходит за непосредственные границы этого опыта. Вот почему открытие фотографии не может быть оценено как возникновение нового искусства. Фотография, несомненно, выходит и за рамки традиционной культуры, становясь реальным документом истории.
«Фотографический» способ отражения действительности тесно
связан с целями и задачами печатных СМИ, являясь одновременно творческой платформой нового явления в медиакультуре –
кинематографа.

1.3.2. Кино

Вопрос о месте кино в пространстве аудиовизуальной культуры интересует философов, культурологов, социологов, искусствоведов на протяжении более векового периода его существования, начиная с 1895 г. – знаменитого сеанса братьев Люмьер, представивших на суд публики новое техническое изобретение.

Бросается в глаза и та разноголосица, которая существует в оценках теоретиков и практиков кинематографа. Единственный
факт, который признают и те и другие, – это то, что кино развилось из фотографии. Как техническое изобретение, оно было всего лишь «движущейся фотографией». И, прежде чем стать явлением искусства, оно должно было войти в систему массовых
коммуникаций наряду с фотографией, телеграфом, радио как
фактор научно-технического прогресса.

Ранний этап развития кинотеории был отмечен, по пре-
имуществу, интересом к эмпирической стороне кино. Большинство теоретиков, опираясь на опыт эмпирического анализа, стремились создать концепции кино, базирующиеся на исследовании той или иной стороны его художественной специфики. И это
вполне объяснимо. Становление любого вида искусства начинается с поиска им «своего» материала, «языка», способа художест-

венного мышления и воспроизведения реальности".

[24] См.: Работы Р. Арнхейма, А. Базена, Б. Балаша, Л. Деллюка, Ж. Делёза, В. Беньямина, А. Мальро, М. Маклюэна, З. Кракауэра, Ж. Садуля, С. Эйзенштейна и др.

По мнению А. Базена, кино решает прежде всего идею временного измерения пространства: «Впервые изображение вещей становится также изображением их существования во времени и как бы мумией происходящих с ними перемен»[25].

Изобретение кинематографа вызвало шквал изменений, в первую очередь в восприятии мира: «Возникает универсальный язык, господствующий над шестью тысячами диалектов нашего земного шара ... язык странный, который мы ассимилируем зрением, а не слухом»[26]. Люди осознали, что изменчивая реальность неизменно значима.

Кинематограф вырабатывает не просто новый язык коммуникации, но язык, чреватый созданием некоторого образа (почему мы и можем говорить о кино как об искусстве). Это случилось в середине 1920-х гг.; потом пришел звук, с помощью которого стало проще передавать реальность окружающего мира, и в начале 1930-х гг. кино выступает уже как абсолютно состоятельный художественный медиум, который имеет в виду планировку существующего вокруг пространства и манипулирует своими языковыми конструктами в этой связи.

Как говорилось выше, в киномедиуме реализовался потенциал не только технических открытий, но и классических искусств. Так, Андре Мальро в «Очерке психологии кино» рассматривает фотографию и кинематограф как стадии эволюции системы изобразительных искусств. Правда, кино и фотография, полагает он, – это нелегитимные, побочные детища живописи; она произвела их постольку, поскольку отклонилась от своей сути.

В. Беньямин, оценивая специфику «массовости» кинематографа, подчеркнул, что «ориентация реальности на массы и масс
на реальность – процесс, влияние которого и на мышление, и на восприятие безгранично»[27].

[25] *Базен А.* Что такое кино? – М. : Искусство, 1972. С. 45.
[26] *Михалкович В. И.* Изобразительный язык средств массовой коммуникации. М. :
Наука, 1986. С. 31.
[27] *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводи-
мости. С. 70.

Для одного из великих основателей кинотеории Б. Балаша характерно отождествление эстетического анализа кино с исследованием его художественной специфики, а ее основу составляет своеобразно истолкованная «гносеология кино».

Еще в 1924 г., отстаивая свой взгляд на кино как новое искусство, Б. Балаш писал: «Новое ... искусство подобно новому органу чувств. А число их, как известно, увеличивается не слишком часто. И тем не менее я утверждаю: кино – это новое искусство, столько же отличное от всех остальных искусств, как музыка отлична от живописи, а живопись от литературы. Это совершенно новое откровение людей»[28]. В основе этого доказательства лежала идея Балаша о том, что кино – это прежде всего искусство «нового видения». За ней стояло подлинное открытие языка киноискусства. По мысли Балаша, новое искусство делает видимыми такие стороны действительности, которые были скрыты от искусств традиционных. Достигается это путем «отказа» от «воспроизводства изображений» – принципа, который был характерен для старых искусств, а сейчас «безнадежно устарел»[29]. Уже позднее, в эру звукового кино, он охарактеризует его как «орудие идеологической обработки масс».

Диалектика «идеологического» и «художественного» в кинематографе впервые достаточно глубоко была исследована режиссером и теоретиком С. М. Эйзенштейном. Мир кино в представлении Эйзенштейна насквозь «идеологичен». Но эта идеологичность проявляется не в стремлении «экранизировать» политические лозунги, а в необходимости, используя новые возможности кино, создать художественную систему, способную адекватно выразить то целостное мировосприятие, которое дает нам диалектический взгляд на мир. Кино для Эйзенштейна – это художественный аналог «картины мира», возникающий в сознании диалектически мыслящего человека. Не «подмена» искусства идеологией, а *синтез искусства и революционной идеологии,* – вот к чему стремился Эйзенштейн и в своем творчестве, и в своих тео-

28 *Балаш Б.* Кино. Становление и сущность нового искусства. М. : Прогресс, 1968. С. 34.

29 Там же.

ретических изысканиях. Идея Эйзенштейна о диалектичности кинематографического мышления и метода исключительно глубока и плодотворна, так как только на уровне диалектического анализа, а не на уровне «описаний» художественной специфики, может быть действительно понята философская природа кинематографа как явления новой культуры [30].

Вместе с тем выделение кино в системе медиакультуры явилось, по мнению С. Эйзенштейна, *шагом к высшему синтезу традиционных искусств и к созданию целостного художественного образа человека на подлинно реалистической основе*. Кинематограф, считал Эйзенштейн, как ни одно из искусств, способен «…сверстать в обобщенный облик человека и то, что он видит; человека и то, что его окружает; человека и то, что он собирает вокруг себя…» [31].

Эйзенштейн в полной мере осознавал, что возникновение киноискусства связано и с влиянием на сферу культуры революционного процесса и научно-технического прогресса. Смысл этого влияния виделся ему прежде всего в том, «…что впервые диалектика и выразительные средства кино … ставятся во взаимосвязь неразрывности» [32]. В качестве доказательств своих идей Эйзенштейн, как известно, хотел экранизировать «Капитал» К. Маркса.

Интересна и точка зрения на кинематограф одного из крупнейших философов XX в. Ж. Делёза, для которого кино – своеобразный материальный эквивалент ницшеанской «воли к власти», место, где растворяется философия, взыскующая смысла,

где на поверхность выходят смутные образы, не обладающие ни-
какой ценностью. Эти образы захватывают нас, очаровывают,
возвращают нам реальность, но это не реальность как таковая, а
реальность желаний, тех сил, что вступают в отношения друг с
другом и порождают власть как абсолютное желание. По мнению
Делёза, в кинематографе мы имеем дело с такой образной систе-
мой, которая не сводится к традиционным представлениям; речь

30 См.: *Эйзенштейн С.* Избр. произведения : в 6 т. Т. 3. С. 33.
31 Там же. Т. 5. С. 89.
32 Там же. С. 531.

идет о наборе образов, которые «виртуализируют реальность». До кино это был удел философии, а не искусства. Однако тотальность кинематографической виртуализации, как считает Делёз, дает возможность «возвращения философии» в момент ее рефлексий[33].

Все приведенные примеры доказывают, что синтетическая природа кино, основанная на его фотографической достоверности, дает ему возможность не только стать фактором «реабилитации физической реальности» (З. Кракауэр), но и подняться до уровня философского мышления. Но для этого кинематографу пришлось пройти несколько этапов.

Лев Толстой, проявивший большой интерес к кинематографу дозвукового периода, назвал его «великий немой». Но кино обретает «свой» язык и на данном этапе развития, трансформируясь в последующие десятилетия. Однако можно согласиться с Ж. Садулем в том, что история кино – это не только история искусства изобретений, причем начавшаяся не в 1895-м на сеансе в Гран-Кафе в Париже, а с 1832 г. и продолжающаяся по сей день. Кино тесно связано с техникой, промышленностью, экономикой и социумом.

Почему, к примеру, в памяти многих поколений сеанс братьев Люмьер ассоциируется с «Прибытием поезда», а не с «Политым поливальщиком» или «Выходом рабочих с фабрики»? Прежде всего потому, что именно «Прибытие поезда» стало своеобразной метафорой эпохи конца XIX в. – периода грандиозных технических открытий, каковым стал и кинематограф – как лидер, локомотив всей медиакультуры уже XX в.

Коммуникативная природа кино

Кино возникло как массовая ярмарочная забава самого непритязательного вкуса. По своим первоначальным намерениям и амбициям оно стояло рядом с демонстрацией раритетов, клоунадой, искусством фокусников. Ранние трюковые комедии Жоржа Мельеса, Мака Сеннета, Бастера Китона, Чарли Чаплина как яв-

[33] См.: *Делёз Ж.* Кино. Изд. : Ад-Маргинем, 2004.

ление культуры хорошо поддаются описанию с позиций теории Бахтина. Трюковая комедия первых десятилетий века и последующие эксперименты с принципом смеха без границ (вплоть до развлекательных фильмов с демонстрацией трупов Тарантино) используют способность смеяться как способность посмотреть извне на человека и на окружающий его мир, отстранение увидеть как цивилизацию людей, так и совокупность противоположных ей сил.

«Кино предлагает карнавальную альтернативу господствующей высокой культуре с ее цивилизационными догмами (религиозными, моральными и др.)»[34]. Говоря о периоде становления кино, можно смело описывать новый феномен как представителя «низовой культуры»[35], то есть как произведение массового характера.

В западной социологии феномен «массовости» рассматривается как рыночное явление. Произведения искусства, науки и т. п. в этом контексте существуют в качестве предметов потребления с явным коммерческим интересом, они должны учитывать вкусы и запросы массового зрителя, чтобы быть способными при продаже приносить прибыль.

Зачинателями «массовой культуры» были бизнесмены Америки. Они разработали целую систему коммерциализации искусства, начав свою работу с популярного «аттракциона», опираясь на его зрелищную природу. С тех пор американские фильмы не перестают заполнять экраны кинотеатров мира, а «самое массовое» искусство славится тем, что способно поставить на поток любую актуальную тему и доставить ее до самой

широкой аудитории. Кино одно из первых видов искусства,
обладающих этим медиальным качеством (массовостью), получило такое широкое распространение. Позднее подобной
коммерциализации подверглись также книгопечатание, живопись, фотография, пресса.

[34] Культурология. XX век. Энциклопедия. Том 1. – СПб., 1998. – С. 336.
[35] См.: *Бахтин М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 1965.

В соответствии с запросами зрителей коммерческий кинематограф предлагает широкий набор фильмов разного жанра.

Формула успеха, выработанная в Голливуде, пророчила массовый успех только тем картинам, создатели которых рассчитывают на молодежную аудиторию (не старше 12 лет). Кино как массовое явление характеризуется чертами демократичности. Оно адресовано всем людям без различия классов, наций, уровня бедности и богатства.

Создавая свои образы и сюжеты, кино стремилось учитывать различные стремления публики, такие как потребность в постоянном самоутверждении, стремление к лидерству, любовь к фантастическим мирам и вымышленным образам, а также способность представлять себя на месте экранного героя. Картины, захватывающие лидерство, каждый раз являются идеальным примером в завлекательно-отвлекающем смысле. Концентрация зрительских чувств на любовных переживаниях имеет своего рода терапевтический смысл, позволяет перевести в дозволенное русло все те негативные эмоции, которые накапливались в реальной жизни. Потребность в сильных эмоциональных потрясениях – будь то на детективной или на любовной почве – присуща зрителям изначально.

Кино обязано иметь широкую аудиторию, чтобы соответствовать условиям рынка. Однако массовый характер кинокартины не означает, что она не может быть сложной по содержанию. Напротив, на практике чаще бывает, что опус, изначально задуманный как упрощенный вариант «масс-культа», с легко прочитываемым сюжетом, без сложно организованной художественной ткани, на деле получается столь беспомощно унылым, что терпит финансовый крах. А фильмы М. Антониони, Ф. Феллини, А. Тарковского, Ф. Копполы, М. Формана, И. Бергмана, Л. Бунюэля, А. Куросавы и др. при всем своем новаторстве, индивидуализме авторской позиции и сложности художественного языка приносили и приносят своим создателям не только признание, но и немалый доход. Фильмы имеют потрясающий успех у массовой аудитории только тогда, когда создатели произведения отвечают на реальные, достойные уважения потребности публики, то есть чутко схватывают любое актуальное настроение и пе-

редают его с помощью «своего» языка. Поэтому не стоит сильно занижать требования медиарынка.

«Массовая культура» обладает особенными свойствами воздействия на психику человека. Вслед за австрийским психологом З. Фрейдом большинство исследователей считают, что при потреблении «массовой культуры» действует механизм «внушения и заражения». Человек как бы перестает быть самим собой, а становится частью массы, сливаясь с ней. Он заражается «коллективным настроением».

Массовая коммуникация, объединение большой аудитории в едином настроении – основное требование, предъявляемое к любому медиа, и кино с этой задачей справляется успешно. Любой фильм включается в поток массовой коммуникации. Активное участие кинематографа в этом процессе повышает потенциал его социального воздействия.

Необходимо заметить, что контакт фильма и публики строится не на основе передачи и приема (усвоения) информации, а на основе сопереживания, активного включения зрителя в экранный мир.

Подобный тип взаимодействия не является специфическим для контакта кинокартины и публики. Любое произведение искусства «общается» с человеком, воздействуя на его разум и сердце. Но художественный кинематограф принадлежит не только к музам, но и к средствам массовой информации, поэтому мы сталкиваемся с ситуацией, когда все перечисленные функции средств массовой коммуникации реализуются фильмом в комплексе, более того, реализуются они через эстетическое воздействие кинопроизведения. И это чрезвычайно важно.

Есть мнение, что даже те средства массовой коммуникации, которые получили самостоятельное художественное значение, сохраняют неразрывную связь с социальными процессами обще-

ства. По отношению к кино, которое, с одной стороны, обслужи-
вает, а с другой – формирует публику, эта мысль наиболее верна. А поскольку медиа – это и есть средства массовой коммуника-
ции, старательно маскирующие свои транслируемые образы, то
кино в некоторой степени отвечает условиям медийности. Кино
как явление медиа XX в. сохраняет за собой статус произведения

искусства, но при этом оказывается тесно связанным с широким социокультурным контекстом, который его порождает.

Главная сила фильма заключается в его эстетическом воздействии. Говоря о коммуникативной стороне кино, нельзя ограничиваться мнением, что оно только информирует зрителя, воспитывает его, определенным образом организует поведение. Потенциал общественного воздействия кинематографа, возможность осуществлять функцию коммуникации в комплексе, через метафорический образ обусловлен такими чертами киноповествования, как теснейшая связь с реальным бытием людей, способность фильма вовлечь зрителя в свое пространство и передать зрителю определенные эмоциональные смыслы. Влияние картины на зрителя лучше всего определяется через понятие катарсиса – потрясения, эмоционального воздействия на человека.

Итак, кино – это явление медиа, которое, пользуясь своей зрелищной природой, влияет на широкую аудиторию и сообщает им определенное эмоциональное содержание. Как и любые медиа, оно ставит человека в ситуацию зависимости от себя. В данном случае имеется в виду информационная зависимость. Эмоциональное содержание – это и есть главное условие подобной зависимости. Кино как транслирующий канал завладевает сознанием зрителя и влияет на его эмоции. Подобное качество осуществляется благодаря повествовательным способностям кинематографа.

Кинематограф прошел несколько этапов своего развития: от «движущейся фотографии» к искусству образного отражения реальной действительности. В начале XX в. формируются «национальные модели» кино, что отличает друг от друга французское и американское (голливудское) кино, немецкое и русское кино, кино Италии, Англии и Скандинавских стран.

В течение нескольких десятилетий, начиная с 1920-х гг., кино ищет свой специфический язык, отличающий его как новое искусство от традиционных искусств: литературы, театра, изобразительного искусства. Перечисляя основные художественные направления в сфере эволюции кино как аудиовизуального искусства, хочется отметить, что каждая национальная кинематография шла своим путем, но одновременно с накоплением твор-

ческого опыта, шло взаимовлияние разных кинематографий на
мировой кинопроцесс.

В эволюции кинематографа XX в. можно выделить сле-
дующие основные периоды.

1. Влияние революции на кинематограф и появление «*Со-
ветского киноавангарда*» 1920-х гг.. Великие реформаторы ки-
нематографа: Л. Кулешов, Д. Вертов, С. Эйзенштейн, В. Пудов-
кин, А. Довженко. Устремленность кино 1920-х гг. к факту, дос-
товерности, правде жизни. Киноклассика «немого» периода. Осо-
бенности «эпического», «поэтического», «философского» кине-
матографа как уникальных явлений советского киноавангарда.

2. «*Экспрессионизм*», «*камершпиль*» *и* «*монументализм*» в
кино Германии (1918–1925) «От Калигари до Гитлера»
(З. Кракауэр). Французский киноавангард 1920-х. *Киноимпрес-
сионизм. Дадаизм, кубизм и сюрреализм* в кино. Эксперименталь-
ные фильмы Ж. Дюлак, Р. Клера, Ж. Ренуара, М.-Л. Эрбье. Влия-
ние русской киношколы. Работа во Франции Л. Бунюэля (Испа-
ния) и К. Дрейера (Дания).

3. Кино в контексте тоталитарной культуры. Традиции, новаторство и мифы советского кинематографа 1930–1950-х гг.
Основные противоречия в развитии искусства соцреализма. Кино
нацистской и послевоенной Германии.

4. Эстетические принципы кино США. Голливуд как «фаб-
рика грез». Стереотипы Голливуда. «Система жанров» и «система
звезд» как основа массовой кинопродукции. Кино и бизнес. Ху-
дожественно-демократические тенденции в кинематографе США

1930–1960-х гг. Творчество Ч. Чаплина, Э. Штрогейма, Р. Флаэр-
ти, У. Диснея, О. Уэлса, У. Уайлера, С. Крамера, С. Кубрика и др.

5. Итальянский *неореализм* (1940-е – 1950-е гг.) и его влия-
ние на мировой кинопроцесс. Творчество М.Антониони, Л. Висконти, Ф.Феллини, П. Пазолини, Б. Бертолуччи, братьев Тавиани
и др.

6. Английское *«свободное» кино* 1950–1960 гг. как прояв-
ление социальной ответственности художника, как требование
активной авторской позиции. Творчество режиссеров Л. Андер-
сона, К. Рейса, Т. Ричардсона, Д. Шлезингера и др. Английское
кино эпохи «постмодерна».

7. *«Новая волна»* во французском кино 1950-х – 1970-х гг. и ее влияние на последующее развитие национальных киношкол. Творчество Ж.Л. Годара, А. Рене, Ф. Трюффо, К. Шаброля, Ж. Деми и др. Обновление тематики и стилистики французского кино.

8. Польская киношкола как феномен 1950–1970-х гг. Вклад в мировую кинокультуру режиссеров А. Вайды, Е. Гофмана, Е. Кавалеровича, А. Мунка, В. Хаса, К. Занусси и др.

9. Новые тенденции в кино Швеции, Германии, Японии в 1960–1980-е гг. Творчество И. Бергмана, В. Вендерса, Р. В. Фассбиндера, А. Куросавы, К. Синдо, Н. Осимы и др.

10. Творческий взлет советского кино в конце 1950–1960-х гг.
Лучшие фильмы С. Бондарчука, А. Алова и В. Наумова, С. Ростоцкого, Г. Козинцева, Г. Чухрая, М. Ромма, М. Хуциева. Новое поколение кинорежиссеров. Творчество А. Тарковского, В. Шукшина, А. Кончаловского, Н. Михалкова, Г. Данелии, К. Муратовой, Г. Панфилова, А. Германа, С. Соловьева, А. Сокурова и др. Отечественное кино в «перестроечный» период. Причины кризиса. «Продюсерское кино» в постсоветский период.

11. Кино эпохи постмодерна, затронувшее кинематографии разных стран: Англии (творчество П. Гринуэя), Италии (поздние Ф. Фелини, М. Антониони, Б. Бертолуччи и др.), Швеции (поздний И. Бергман), России (последние фильмы А. Тарковского, А. Сокурова, К. Муратовой, А. Звягинцева, А. Федорченко и др.)

1.3.3. Телевидение

Телевидение – это особое средство массовой коммуникации. Дословно «телевидение» означает «видеть на расстоянии». Особенности телевидения:

1) возможность прямого обращения к телеаудитории;

2) возможность быстро распространять информацию, вплоть до передачи сообщения, показа события в момент его совершения; универсальность телевидения как средства массовой коммуникации.

До появления телевидения самым массовым явлением медиакультуры было кино. Телевидение превзошло кинематограф и радио по численности зрительской аудитории в несколько раз.

Телевидение – особый вид СМК, но оно формировалось в Западной Европе и США в условиях завоеванной свободы информации. В СССР первые опыты по выпуску телепрограмм проходили в 1938–1940-х гг. в условиях тоталитарного режима; и
хотя массовым телевещание становится в 1950–1960-х гг., принципы и подходы к его деятельности были те же.

В России телевидение является самым влиятельным средством массовой информации, и потому оно немыслимо без мифотворчества. Именно с помощью телевидения создается виртуальная, мифологическая реальность, которая навязывается миллио-
нам зрителей.

Мифологично даже само слово «телевидение», которое означает «видеть на расстоянии». Сбылась вековая мечта человечества, отраженная в сказках различных народов. С помощью
«волшебных зеркал», «магических шаров» и прочих колдовских
приспособлений сказочные герои могли видеть на расстоянии.
Теперь эту «сказочную возможность» имеет любой человек, ко-
торому доступен телевизор. Телевидение представляется как бы
продолжением наших органов зрения. Однако на самом деле то, что мы видим на экране, – это не наше «видение». Но психология телезрителя такова, что он принимает чужой взгляд за свой соб-
ственный. В этой подмене кроется одна из разгадок огромного
влияния телевидения на людей.

«Телевидение – это не просто посредник между мифотворцами и зрителями. Это особая среда, обладающая рядом уникальных свойств, которые превращают его не только в канал доставки
мифов, но и в фабрику по их производству»[36]. Телевизионные
«Новости» основаны на реальных событиях, но это не значит, что они являются «зеркалом реальности», хотя психология зритель-
ского восприятия на это настроена.

Факты лишь *повод*, отправная точка для формирования телевизионного мифа. При этом мифологическая трактовка реальных событий осуществляется телевидением столь правдоподобно, что зритель принимает миф за реальность. Люди склонны ве-

[36] *Кириллова Н. Б.* Медиакультура: теория, история, пркатика. М. : Академический проект, 2008. С. 128.

рить увиденному, поскольку визуальный канал восприятия интуитивно кажется наиболее достоверным. Не случайно русская поговорка гласит: «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать».

Телевидение в первые десятилетия своего развития (особенно в 1950–1960-е гг.) нанесло мощный удар не только кино, но и другим средствам массовой информации, в частности, радио, печатным изданиям (газетам, журналам, популярным книжкам комиксов в США и др.).

Телевидение – это техническое средство, это способ создания передач, программ, фильмов. Первые опыты по выпуску телепрограмм в СССР прошли в 1938–1940 гг. Велика роль С. Эйзенштейна в формировании телережиссуры. Развитие эфирного телевещания активизировалось в 1950–1960-е гг. Телевидение и кинематограф в этот же период становятся основными соперниками.

Телевидение – это новый вид аудиовизуального искусства. Развитие телевизионного театра в США. Становление телетеатра в России 1960–1970-х гг. Роль режиссера А. Эфроса в формировании эстетики телетеатра. Телеспектакли «Борис Годунов» по А. Пушкину, «Всего несколько слов в честь господина де Мольера» (по М. Булгакову), «Таня» (по А. Арбузову), «Фантазия» (по И. Тургеневу) и других в постановке А. Эфроса. Телеспектакли В. Басова «Дни Турбиных» (по М. Булгакову) и «Опасный поворот» (по Д. Пристли).

Особенности телекино и показа кинофильма по телевидению. Специфика «большого» и «малого» экрана. Формирование эстетики телефильма. Значение фильмов «Двенадцать разгневанных мужчин» (1958) американского режиссера С. Люмета и «Мари-Октябрь» французского режиссера Ж. Дювивье (1958). Становление режиссуры телефильма на отечественном телевидении. Вклад режиссеров Б. Галантера, С. Колосова, М. Козакова, Я. Лапшина в развитие телевизионного фильма (в том числе многосерийного).

Типы современного телевещания: эфирное, кабельное, спутниковое, цифровое. Особенности широкоэкранного телевидения. «Домашний кинотеатр» и его притягательность для телезрителей.

1.3.4. Мультимедийные искусства

«Мультимедиа», «медийное искусство», «медиакультура» – это термины и понятия информационной эпохи, появившиеся в самом конце XX в.

«Мультимедиа» (от латинского multy – множественный и media – среда, средство) дословно означает «многие среды» или «множество средств». До «мультимедиа» существовал термин «мультипликация» – вид киноискусства. В связи с появлением мультимедийных форм творчества мультипликация была переименована в «анимацию», разновидностью которой стала и компьютерная графика.

Мультимедиа прочно вошли в систему аудиовизуальных искусств. Основные виды мультимедийного творчества: компьютерная анимация, компьютерная графика, сетевое искусство, режиссура звука, фильма, видеомонтаж и др. Мультимедиа – это сочетание текста, звука и графики, анимации и видео.

Мультимедиа – это форма художественного творчества новыми аудиовизуальными средствами. Новые виды обработки и представления информации: CD-ROM, DVD, иные электронные носители, технологии и «виртуальные реальности» и т. п. Мультимедиа – новая форма, которая выступает не столько продуктом технологической революции, сколько цифровым воплощением идей, которые присутствуют в разных видах искусства (кино, ТВ, театр, музыка, изобразительное искусство и др.) и творческой деятельности.

Компьютер становится средством моделирования и демон-

страции в миниатюре законов, лежащих в основе художественно-
го и технического творчества, как средство создания нового про-
изведения аудиовизуального искусства.

Компьютер является источником создания спецэффектов
для кино- теле- и видеофильмов. Компьютерные искусства и
средства их создания, законы и цели.

Особенности компьютерного искусства: компьютерная музыка, интерактивный компьютерный перформанс, компьютерная анимация и компьютерная графика.

Компьютерная анимация и графика – это «интерактивные» виды творческой деятельности, в которых применяются высокие компьютерные технологии для получения цветового эффекта, фактуры и движения через соединение визуального, аудио- и текстового материала внутри интерактивной компьютерной среды. Компьютерные комбинации: двухмерная и трехмерная графика, анимация, движущееся изображение (цифровое видео и фото), текст, гипертекст, музыка, звуковые эффекты. Новым явлением мультимедийного искусства является Net Art (сетевое искусство). Произведения сетевого искусства чаще всего не функциональны. Web-страница – это форма художественного творчества, основанная на совокупности визуальных образов, анимации, текста, графики, призванных воплотить авторский замысел. Основная особенность Net Arta – направленность на коммуникацию, а не на репрезентацию. Net Art – это общение со зрителем, вовлечение его в творческий диалог и творческий процесс.

Мультимедийные технологии дополняют раздел мультимедийных искусств. Феномен мультимедиа расширяет возможности применения мультимедийных технологий в различных областях деятельности, в том числе в сфере аудиовизуальных искусств.

Основные этапы овладения мультимедийными технологиями: 1) освоение процесса записи звука с помощью микрофона и с магнитных носителей и т. п.; 2) импортирование графических изображений из других программ, с оптических компакт-дисков; 3) сканирование фотографий, иллюстраций и других видов графики; 4) включение фрагментов видеофильма (или видеоклипа) в создаваемую программу; 5) создание системы гипермедийных связей в программе; 6) освоение различных способов связи отдельных компонентов материала в единое целое, структуирование материала и его графическое решение; 7) ознакомление с общими вопросами компьютерного дизайна; 8) цветовое решение программы и фильма; 9) подготовка спецэффектов с помощью

компьютерной графики.

Мультимедийные технологии – это новый спектр форм и средств информационного обмена, это элемент творческой дея-

тельности.

Мультимедиа и технологии программирования

Мультимедиа – это новая технология создания программных продуктов, избавляющая пользователя-непрофессионала от
неоходимости сложного программирования программных объек-
тов (звуки, эффекты динамической графики, диалоговые меню
и т. п.). Это реализовано в специальных мультимедийных оболочках. В подготовке программ на базе таких мультимедийных обо-
лочек возрастает элемент творчества.

Мультимедийная технология служит перспективным и надежным средством, позволяющим создателю учебного текста
(рекламного ролика и т. д.) предоставить массивы информации в
большем объеме, чем это может ожидать пользователь; наглядно,
в интегрированном виде включать не только текст, графики, схе-
мы, но и звук, анимацию, видео и т. п.; отбирать виды информа-
ции в той последовательности, которая соответствует логике по-
знания и темпам восприятия конкретного пользователя.

Практика создания программ показывает, что на сегодняшний день сложился своего рода порочный круг: специалисты, за-
нятые содержанием своего учебного курса, не имеют возмож-
ности, а порой и желания подключаться к процессу создания
мультимедийных программ. Программисты же порой делают их
как бы «на века», без учета профиля (например, в случае обуча-

ющих программ – без учета опыта педагогической работы, спе-
цифики содержательного параметра конкретного учебного пред-
мета). Вместе с тем, особенно для начинающих педагогов, необ-
ходимы хорошо структурированные и содержательно наполнен-
ные программы, готовые к использованию в реальном учебном процессе.

Хороший педагог не всегда готов воспринимать и исполь-
зовать даже хорошо продуманные готовые программы, ибо он,
как педагог-профессионал, имеет свою концептуальную линию,
свое видение и решение проблемы, поставленной в лекции, в те-
ме, курсе. Поэтому только совместные усилия, с одной стороны,
программистов, подготовивших хорошие мультимедийные обо-

лочки, и с другой – профессионалов, прекрасно знающих свою предметную область, могут дать реальный и желаемый эффект в процессе создания обучающих программ.

Мультимедиа и индустрия развлечений

Средства мультимедиа превращают компьютер в центр бытовой, развлекательной, информационной, звуковой и видеоаппаратуры. Он радует красочными играми со стереофоническим даже квадрофоническим звучанием, помогает через модемы спутниковые системы связи установить контакт с друзьями и деловыми партнерами в любой точке мира.

На самом обычном персональном компьютере с помощью мультимедийных средств можно записывать и воспроизводить
звуки своего голоса и музыки, просматривать видеоклипы со звуковым сопровождением и навечно запечатлеть историю своей
семьи в памяти компьютера, получить возможность для проигрывания сотен и тысяч звуковых файлов с прекрасно исполненными и по-разному аранжированными музыкальными произведениями. Можно попробовать себя в роли исполнителя музыки на десятках и сотнях инструментов и даже в роли композитора,
выполняющего полноценную оркестровку своих произведений.
Воспользовавшись Караоке, можно спеть песню вместе с известным исполнителем.

При наличии специальных аппаратных средств можно создать компьютерный архив высококлассных цветных компьютерных слайдов и видеофильмов, снятых на видеокамерах, а также документальных и художественных видеофильмов, полученных по каналам телевидения или с помощью видеомагнитофона.

Для детей и взрослых представляют интерес игры с элементами мультимедиа. На одном диске можно разместить сотни простых популярных развивающих игр, например «Никита» и др. Как правило, они имеют прекрасное стереофоническое звуковое сопровождение, «беседуют» с пользователем хоть и синтезированным, но близким к естественному голосом. В них используются музыкальные произведения в сочетании с красочным, в том числе и трехмерным, динамическим многоцветным видеорядом, создающим иллюзию реальности событий, происходящих на эк-

ране компьютера. Особое значение имеют игры, рассчитанные на развитие мышления.

Значительный объем памяти компакт-дисков позволяет реализовать множество разнообразных игровых ситуаций. Прекрасное оформление имеют, например, игры-шахматы, военные и спортивные игры, игры-стратегии и многие другие.

Мультимедиа и другие сферы

Интернет быстро превращается во все более привлекательный источник информации, в часности, о выборах. Такой вывод сделал авторитетный американский исследовательский «Центр Пью для народа и прессы» (The Pew Research Center for the People and the Press). Согласно данным опубликованного им опроса, сегодня 13 % потенциальных избирателей пользуются Всемирной паутиной, чтобы узнать о предвыборной расстановке сил в США. По данным Центра Избиркома РФ, это направление получило свое развитие на парламентских выборах 2007 г.

Особую область применения мультимедиа представляют системы сетевых видеоконференций.

Технологии видеоконференцсвязи лежат в основе систем телемедицины, дистанционного обучения и компьютерного обеспечения работы распределенных коллективов. В развитых странах указанные технологии широко используются также в коммерческой деятельности и при управлении производством.

Технологии видеоконференций значимы для таких форумов, как семинары, конференции, конгрессы и т. п., которые являются важной формой обмена профессиональной информацией. Актуальность развития систем видеоконференций в России обусловлена рядом присущих нашей стране особенностей: наличием

значительного количества территориально удаленных друг от
друга научных и образовательных центров, недостатком средств
для обеспечения адекватного уровня традиционных форм науч-
ного сотрудничества, таких как национальные и международные
конференции, научные командировки и т. п.

В наше время одними из наиболее острых проблем глобального характера являются проблемы антропогенного изменения климата и загрязнения окружающей среды. Поэтому мониторинг окружающей среды, развитие космического экологиче-

ского мониторинга являются актуальными научными и практическими задачами, реализация которых предполагает широкое использование телекоммуникационной инфраструктуры, а также гипертекстовых и интерактивных информационных технологий.

Актуальной является также проблема интегрирования национальных информационных ресурсов по окружающей среде, создание региональных баз данных и расширение электронных коллекций по результатам космического экологического мониторинга. Не менее актуальными являются исследования в области биоинформатики, биоинженерии.

Мультимедиа применяется в картографии, в управлении транспортом на магистралях, обучении правилам вождения автомобиля, при тренировке летчиков и космонавтов. Коллекционеры могут составлять детальные каталоги слайдов с изображениями почтовых марок, этикеток, произведений искусства из картинных галерей и др.

Благодаря мультимедиа становится возможной реализация проекта лауреата Пулитцеровской литературной премии американского писателя Роберта Олена Батлера, заявившего о своем желании транслировать процесс создания литературного произведения через Интернет в режиме реального времени (http://www.fsu.edu/~butler). Это позволит читателям лучше познакомиться с процессом литературного творчества и несколько по-иному взглянуть на книги.

Перспективы мультимедиа разнообразны, области применения будут расширяться, совершенствуя наш мир и открывая новые миры, предоставляя информацию глобального масштаба, меняя не только технику, но и прежде всего самого человека, его мировосприятие.

Раздел 2

ВИДЫ И ЖАНРЫ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ИСКУССТВ

Жанрово-видовая структура аудиовизуальных искусств прошла свой путь развития. Основные виды кино, сложившиеся в ходе его эволюции, – документальное, игровое, мультипликационное (анимационное), научно-популярное и учебное. Принципы деления киноискусства на виды. *Первый: предмет* экранного воплощения, своеобразие познавательной ценности фильма; *второй:* особенности процесса воплощения замысла, способы его *материализации*. *Третий: потребности зрительского восприятия*, на которые ориентирован данный вид кино. Что касается жанра – это идейно-художественная структура произведения аудиовизуального творчества.

2.1. Художественная фотография и ее жанры

Образное прочтение любого изображения основано на законах визуального восприятия, и любые проявления художественной формы должны им так или иначе соответствовать. Для создания художественных форм каждый вид искусства обладает своими уникальными возможностями. Выявление художественной сущности фотографии – это понимание пластического языка произведения, проникновение в него. Фотография включена в систему техногенных нерукотворных искусств. Значение фотографии и ее функции за более чем полуторастолетнюю историю во многом

изменилось. Из забавного аттракциона она постепенно превратилась в средство передачи информации, а затем приобрела коммуникативные и художественные функции. Величайшее культурное наследие фотографии заключается в ракурсах, построениях перспективы, умении зрительно прочесть визуальные образы. Естественность и бесхитростность фотографии поражает новизной восприятия и простотой понимания заключенных в ней смыслах.

Представители *пиктореалистической фотографии* противопоставляли богатство тональностей, внутреннюю музыкальность, что органично присуще самой реальности. Во взаимоотношениях форм виделось глубокое человеческое чувство без монтажа. Таким образом, специфику фототворчества составляет следующие *стилистические особенности:*

1) документальность изображения;

2) достоверность содержания;

3) возможность увековечивать мгновения, воплощающие существенные моменты действительности;

4) художественная интерпретация факта.

Современная фотография существует в единстве всех ее сторон: идейной, художественной, смысловой, выразительной, социальной и эстетической. К отдельным аспектам фотоискусства относят: выбор момента, ситуации, эстетического и художественного направления, тона, цвета, света, пластического решения, художественного стиля и жанра, специфических приемов обработки и воспроизведения и, наконец, личностного отношения к произведению. В фотографии используется символика цвета и света, игра тонов и оттенков. Так, контраст цвета и света дает контраст смысловой. Через цветовые и светотональные отношения осуществляется концептуальное осмысление реальности. Фотостиль может быть охарактеризован с точки зрения ассоциативно-художественной. В фотографии существует два основных слоя времени, взаимообусловленные между собой: «моментальность и монументальность. Эстетика дает фотографии ориентиры Поиска. Таким образом, фотоискусство можно определить как часть художественной культуры, направленной на создание техногенными средствами зрительного образа документального значения, художественно выразительного и с достаточной степенью достоверности запечатляющего в остановленном изображении существенный момент действительности»[37].

Основные *традиционные жанры фотографии* можно разделить на однородные и смешанные. *Однородные* жанры – это четкие разграничения фотопроизведений по жанрово-видовым признакам. В их числе – жанры, основанные на традиционном понимании фотоискусства как части изобразительного искусства: *портрет, пейзаж, жанровая фотография и натюрморт*. Каж-

дый из этих традиционных жанров дал жизнь новым ответвлен-
ным. Кроме портрета в фотографии можно выделить близкие по
характеру жанры психологической и коммуникативной фотогра-

37 *Хилько Н. Ф.* Фотомастерство. Омск : ОмГУ, 2011. С. 143.

фии. В первой из них основной акцент делается на выявлении характера человека приемами творческой фотографии, здесь ярко выражаются психологические нюансы. Во второй, называемой также полипортретом, психологическая характеристика человека дается в динамике разворачивающегося во времени зрительного образа персонала кадров.

К пейзажу примыкает *ландшафтная фотография,* показывающая урбанизированное пространство в сочетании с природными формами. К натюрморту – *предметная фотография*, в которой образ формируется из предметов, созданных человеком, то есть рукотворных явлений, выражающих предметный образ. К жанровой фотографии примыкают два свойственных только фотографии жанра: *концептуальная и социально-проблемная* фотография, различие между которыми в том, что в первой преобладает обобщение и типизация, выражающие авторскую концепцию, а во второй – *образно-публицистическое* начало.

Вместе с тем, как отмечает Н. Ф. Хилько, существует триада фотографических жанров, обусловленных спецификой появления фотографического образа, основанного на непредсказуемости и условном его порождении. Речь идет об «абстрактной (условной), анимационной (мультипликационной) и фантастической фотографии. Первая оперирует символами, вторая – образами, похожими на реалии жизни; третья – сочетает в себе реальное и выдуманное, фантастическое, ирреальное начало. Корень у них один – спонтанность и непредсказуемость порождения фотообраза.

К *смешанным жанрам* можно отнести следующие семь направле-
ний соединения различных жанров в фотоискусстве (перемешива-
ется в основном портрет, пейзаж и символические жанры):

- стаффаж (изображение животных на фоне природы);
- жанровый портрет;
- социальный портрет;
- психологический портрет;
- портрет-аллегория;
- фантастический портрет;
- концептуальная полижанровая фотография»[38].

[38] *Хилько Н. Ф.* Фотомастерство. С. 143.

В смешении жанров новый смысл привносится через образную окраску, сочетание различных стилей и образных решений, соединение композиционных замыслов, что порождает неординарное их восприятие.

Таким образом, отметим, что же является предметом изображения в однородных (традиционных), оригинальных и смешанных жанрах фотоискусства.

Кроме определенных жанров можно выделить следующие направления в фотоискусстве: социальное, этнографическое (антропологическое), документальное и художественно-публицистическое, плакатно-рекламное, художественно-конструктивное и декоративное, каждое из которых включает в себя элементы художественности и одновременно служит определенным практическим целям.

Фотография в системе аудиовизуальных искусств способствует передаче фактов культуры от поколения к поколению, обмену информацией внутри общества, создает основу культурно-исторической памяти поколений. Естественным фактором фотопублицистики является адресность фотопроизведений, предрасположенность к интимности восприятия визуальной информации, диалогичность и концентрация новых впечатлений. Независимо от функционального предназначения фотографии главам все же остается образное начало, степень обобщения и типизации жизненных реалий и превращение визуальных фактов в осмысленный характерный образ как часть проектируемого фотографом художественного пространства.

Эволюция фотографических жанров и тематики в современном фотоискусстве

Пяти классическим жанрам изобразительного искусства (портрет, пейзаж, натюрморт, исторический и бытовой жанр) соответствовали производные фотожанры студийного портрета и классического пейзажа, фотонатюрморта, жанровой и социальной фотографии. Наряду с этой классической пятеркой особое значение начинают приобретать специфичные для фотоискусства жанровые ответвления предметно-ассоциативной композиции, анималистического и натуралистического пейзажа. На уровне смещения жанров формируются новообразования в виде жанрового

портрета и ситуативного пейзажа. На поликадровой основе фор-

мируется новая жанровая группа *видового слайд-фильма*, порт-
ретного, путевого, проблемного или документального фотоочер-
ка. Самыми универсальными аккумуляторами созданных образов
является виртуальная или полиграфическая формы предметного
или исторического фотоальбома, а также полижанрового (тема-
тического) слайд-фильма.

Наряду с вышеуказанными разновидностями классических и производных фотожанров формируется новая их система, построенная на делении фотоискусства на сюжетную и бес-
сюжетную. Так, Н. Ф. Хилько в системе *сюжетных жанров* вы-
деляет четыре направления: фоторассказ, жанр фотонаблюдения
(секвенции), виртуальную или публицистическую форму жанров
фотокниги, фотопоэмы. В *бессюжетной фотографии* выделяет-
ся пять инновационных жанров: эксклюзив (нечто оригинальное,
неукладывающееся в другие жанры), фоторазмышление, анима-
ционная фотография, фотоимпровизация, абстрактная и концеп-
туальная фотография, что хорошо укладывается в виртуальную
или публицистическую разновидности фотоальбома.

Он же считает, что существует 10 видов фотоискусства, подчиняющихся делению на три группы: сюжетная, бессюжетная
и интеллектуальная фотография. Бессюжетная фотография пред-
ставлена семью доминирующими жанрами, парами из лириче-
ской и эротической, романтической, фантастической, а также
мистической, юмористической и сатирической фотографии. Сю-
жетная фотография менее типичная для фотоискусства и включа-

ет в себя социальную драму и фотоэпос. Особое место в данном ряду представляет собой автономия интеллектуальной фотографии, аналогом которой в кино является фильм-размышление, на телевидении – авторская передача[39].

2.2. Экранная документалистика и ее жанры

Предмет документального фильма – сама реальность, не опосредованная актерским исполнением, специальными павильонами, сочиненными сюжетами и т. д. Многие жанры документального кино сложились под влиянием журналистики: хроника,

[39] См. : *Хилько Н. Ф.* Фотомастерство. С. 147–150.

репортаж и образная публицистика, включающая многообразные темы и жанры (обзор, очерк, портрет, проблемный фильм и т. д.). Проблема создания характера в документальном кино. Своеобразие типизации образа человека (факта, тенденции). Среди других жанров документального кино выделяются жанры, пришедшие из
литературы: киноэпопея, драма, поэма и т. д. Значение творчества отечественных классиков документального экрана (Д. Вертова,
Э. Шуб, Р. Кармена и др.). Проблема правды в искусстве и документальность. Влияние документального кино на образный строй игрового фильма. Работа режиссеров художественного кино в
жанрах документального фильма (А. Довженко, С. Герасимова,
М. Ромма, Г. Чухрая, А. Сокурова и др.). Особенности художественно-документального фильма.

2.3.Жанровая структура игрового фильма

Драматические жанры

Основные группы жанров игрового фильма:

Психологическая (социально-психологическая) драма как
один из ведущих жанров современного кино и ТВ. Ее основные особенности: глубина и жизненность конфликтов, углубленное психологическое исследование личности героя. Границы психологической драмы, ее стилевые возможности. Связь личности
героя с историей, эпохой, социальными процессами, происходящими в обществе.

Кинотрагедия как жанр, основанный на общественно значимом непримиримом конфликте, чаще всего ведущим к гибели героя. Ценность общечеловеческих начал, высших идеалов человечества, утвержденных в трагедии. Особая нравственная наполненность, высокое духовное горение, отличающие произведения этого жанра. Классические образцы кинотрагедии. Трагедии
В. Шекспира на экране и интерпретации Л. Оливье, Г. Козинцева,
Ф. Дзефирелли и др. Сочетание жанра трагедии с особенностями эпических жанров. Фильмы С. Эйзенштейна «Броненосец Потем-

кин» и «Иван Грозный». Лирико-философская трагедия А. Тарковского «Андрей Рублев». Трагедия А. С. Пушкина «Борис Годунов» в постановке С. Бондарчука.

Мелодрама как жанр. Ее специфика: повышенная эмоциональность, динамическая интрига постановка морально-нравственных проблем, дидактичность финала. Из истории мелодрамы. Русская «салонная мелодрама» и ее традиции. Мелодрама по-американски. «Миф Золушки» на мировом экране. «Звезды» мелодрамы. Новые качества современной мелодрамы.

Эволюция комедийных жанров в кино. Демократические тенденции искусства комедии. Социальная активность смеха. Ведущие жанры комедии.

Эксцентрическая (*трюковая*) *комедия*. Ее связь с традициями балагана, цирка, мюзик-холла. Алогизм ситуаций, стремительный ритм, юмор трюковых комедий с участием А. Дида, М. Линдера (Франция), М. Сеннета, Г. Ллойда, Б. Китона (США). Эксцентрическая комедия в советском кинематографе 20-х гг. (поиски школы «натурщиков» Л. Кулешова, ФЭКСов и др.). Советская эксцентрическая комедия. Творчество Л. Гайдая.

Лирическая комедия, окрашенная теплым авторским отношением к героям. Основные особенности лирической комедии: открытая эмоциональность, рассказ о любви, богатство юмористических ситуаций. Работа в этом жанре Г. Александрова, И. Пырьева, Э. Рязанова и других кинорежиссеров.

Сатирическая комедия – высмеивание социальных пороков, пережитков старого в обществе. Открытия Ч. Чаплина в области киносатиры. Творческие поиски отечественных мастеров в жанре сатирической комедии. Фильмы Я. Протазанова, Г. Александрова, Э. Рязанова, Ю. Мамина и др.

Трагикомедия как жанр, основанный на совокупности тра-

гического и комического. Способность трагикомедии поднимать
зрителя до высот человеческого духа, углубляя его знания о мире, отражая многообразные стороны действительности. Сочета-
ния комического и трагического в изображении характера.

Творчество Ч. Чаплина как основоположника трагикомедии в кино. Тема «маленького человека», отторгнутого буржуазной
цивилизацией и тщетно ищущего счастье.

Работа в жанре трагикомедии отечественных режиссеров
1960–1980-х гг.: В. Шукшина, Г. Панфилова, Г. Данелии, веду-
щих мастеров грузинского экрана: Т. Абуладзе, О. Иоселиани,
И. Квирикадзе, Р. Чхеидзе, Э. Шенгелая и др.

Музыкальная комедия и ее особенности. Трансформация театральных жанров (водевиля, оперетты, ревю) в кино. Сочетание комедийных и лирических элементов с песнями, танцами, куплетами и другими музыкальными номерами. Традиции музыкальной комедии в зарубежном и отечественном киноискусстве. Звезды музыкального жанра в кино.

Приключенческие жанры. Их характерная особенность: острота фабулы, напряженность драматических конфликтов, различные перипетии развития действия (тайны, опасности, погони, преследования и т. д.), яркий герой.

Ведущие жанры приключенческого фильма: вестерн, детектив, «фильм путешествий», триллер, фантастический фильм и др.

Эпические жанры

Воплощение в кино форм эпической литературы. Характерная особенность данной группы жанров – повествовательное начало, изображение событий истории в сочетании с рассказами о человеческих судьбах, с раскрытием внутреннего мира героев. Основные эпические жанры в аудиовизуальных искусствах: фильм-эпопея, фильм-роман, фильм-повесть, фильм-рассказ.

Киноэпопея по произведениям Л. Толстого («Война и мир») и М. Шолохова («Тихий Дон»). Отечественные и зарубежные экранизации в постановке С. Бондарчука, С. Герасимова, К. Видора и др. Документальная телеэпопея Р. Кармена «Великая Отечественная» и др.

Кинороман и его отличительные особенности: развернутая система персонажей, сложная композиция, длительность событий во времени. Кинороман как экранизация и как оригинальное произведение.

Киноповесть как жанр, основанный на прозаическом повествовании. Взаимосвязь киноповести с психологической драмой.

Кинорассказ как малая форма повествовательного жанра. Отличительные особенности кинорассказа: лаконизм, четкость построения сюжета, тщательный отбор выразительных средств. Практика постановки в кино цикла новелл.

Лиро-эпические жанры

Общая характеристика этой системы жанров. Эмоциональность повествования. Активность «авторского» проявления либо в открытых формах (монолог, комментарий и т. д.), либо в самой структуре фильма (экспрессии, метафоричности, интерактивности изобразительно-выразительных средств).

Кинобаллада – жанр, в котором преобладает поэтическое видение мира, лирический склад мироощущения автора, наличие романтического героя.

Кинолегенда, в основе которой фантастические и исторические предания, поверья, рассказ как о реальных, так и вымышленных героях. Национальные традиции и их влияние на особенности кинолегенд. Работа кинорежиссеров Э. Лотяну, С. Параджанова, В. Ильенко в этом жанре.

Кинопоэма и ее отличительные качества: субъективное восприятие автором (лирическим героем) событий. Образная структура и поэтическая символика данной группы фильмов. Открытие средств экранной выразительности в жанре кинопоэмы классиками советского кино Д. Вертовым, А. Довженко.

Киносказка как жанр, основанный на развитии фантастического, авантюрного или социально-бытового сюжета. Связь киносказки с традициями устного народного творчества. Работа в этом жанре известных мастеров советского экрана: А. Роу, А. Птушко, Н. Кошеверовой, Р. Быкова, А. Митты, С. Овчарова и др.

Кинопритча – философское размышление о проблемах человеческого бытия, произведение с глубоким смыслом (выра-

женным чаще всего в аллегорической иносказательной форме), обобщенно выраженной авторской концепцией. Сложность притчи для восприятия.

Философские притчи Т. Абуладзе, А. Тарковского, И. Квиикадзе, О. Иоселиани, Л. Шепитько, мастеров западного кино: И. Бергмана, Р. Брессона, Ф. Феллини, А. Куросавы и др.

Синтез жанров в аудиовизуальных искусствах. Дискуссии вокруг проблем экранизации. Мюзикл как синтетический жанр и его особенности: органичное соединение музыки с развитием драматического конфликта; движение сюжета с фотографией, пластикой и кинематографическими средствами выразительности (звукозрительными контрапунктами, ракурсом, планом, монта-

жем и др.). Экранно-музыкальная интерпретация классических
сюжетов Б. Шоу («Моя прекрасная леди» Д. Кьюкора), Ч. Диккенса («Оливер» К. Рида), У. Шекспира («Вестсайдская история» Р. Уайза и др.)

2.4. Виды и жанры анимации (мультипликации)

Мультипликация (animation) – подвижное изображение;
создание эффекта движения изображаемых объектов посредством последовательного воспроизведения отдельных изображений.
Для того чтобы глаз воспринимал анимацию как непрерывное движение, необходимо менять картинку не реже 14 раз/сек. Суть
анимации – «оживление», одушевление.

Способ экранной реализации – павильон, где при помощи специальной аппаратуры фиксируются фразы движения рисованной или объемной мультипликации. Особенности мультипликационной драматургии, режиссерского мышления, изобразительной динамики. Интерес мультипликации к истокам сознания и подсознания человека, к мифологическому, фольклорному мировосприятию, ассоциативному строю мышления. Виды мультипликации: рисованная, объемная, синтетическая (коллаж), теневая (силуэтная). Ведущие деятели мировой мультипликации: Э. Коль, В. Старевич, У. Дисней, К. Земан, И. Иванов-Вано, Ф. Хитрук, Ю. Норштейн и др. Жанры анимации: сказка, скетч, басня,
фельетон, философско-поэтические (притча, поэма, поэтическая миниатюра и др.), музыкальные.

Уральская школа анимации и ее интерес к сложным произведениям отечественной и мировой классики «Сон смешного человека» по Достоевскому, «Корова» по А. Платонову, «Старик и море» по Э. Хемингуэю (режиссер-постановщик А. Петров), «Как стать
человеком?» по Л. Андрееву (режиссер – В. Петкевич, художник В. Ольшванг), «Ваш Пушкин» (режиссер – О. Черкасова) и др.

Образный язык анимации. Компьютерные технологии и
новый тип анимационного фильма. Компьютерная анимация и компьютерная графика и их использование в игровом кино.

2.5. Научно-популярный (учебный) фильм и его жанры

Предмет научно-популярного (научно-познавательного, научно-исследовательского) и учебного кино – деятельность челове-

ка в науке, труде, образовании, воспитании, сопряженная с поис-
ком экспериментов, открытием, изобретением, существенным как
для общества в целом, так и для жизни отдельного человека. Уни-
версальность, полифоничность экранных средств выразительности
научно-популярного кино. Использование разных форм кинодоку-
менталистики (интервью, репортаж, кинонаблюдение) для харак-
теристики научных опытов гипотез, хода эксперимента, личности
ученого. Использование опыта игрового кино (приглашение из-
вестных актеров) и мультипликации для иллюстрации того или
иного положения. Дидактическая основа учебного кино.

Научно-популярное кино, выполнявшее в 1920-е гг. чисто
просветительскую функцию, сегодня необычайно расширило
свои возможности и границы. Первые фильмы знакомили зрите-
лей с элементарными понятиями, давали первоосновы знаний в
самых различных областях. У современного научного кино не-
обычайно широкий объект изучения, исследования и популяри-
зации. Особый интерес кино к той или иной области знания вы-
зывается выдвижением в системе наук на первый план опреде-
ленной конкретной науки. Так, если лидером первой половины
XX в. была физика, то во второй половине века лидерство, по
признанию самих ученых, перешло к биологии, психологии, био-
нике, кибернетике. Это отразилось на тематике создаваемых

лент. Вместе с тем в поле зрения научного кино не только от-
дельные точные науки, но и все многочисленные отрасли науки.

Научное кино включает как фильмы, созданные исключи-
тельно для целей науки и не имеющие отношения к искусству,
так и фильмы, в которых в разной (нередко в очень большой)
степени ощутим художник.

2.6. Телефильм и телесериал

Пути развития отечественного телевизионного кино и его
жанров связаны с приходом на телевидение 1960–1970-х гг. ре-
жиссеров театра и кино: В. Басова, М. Захарова, Р. Виктюка,
В. Фокина, П. Фоменко, А. Эфроса, М. Швейцера и др. Специфика
телефильма – камерность, достоверность, близость к «хронике жи-
вой жизни», «репортажность». Условность телекино. Новые воз-
можности телекамеры расширили жанровую палитру телекино.

Ведущие жанры телевизионного кино: фильм-размышление, фильм-диспут, телерассказ, психологическая драма, телероман, телемелодрама и др. Крупный план телеизображения как средство передачи внутреннего мира героя. Работа в телефильме ведущих актеров отечественного театра и кино: И. Ильинского, Б. Бабочкина, А. Попова, М. Плисецкой, И. Смоктуновского, А. Демидовой, О. Табакова, М. Ульянова, И. Чуриковой, О. Даля, С. Юрского, М. Тереховой, О. Яковлевой и др.

Телевизионные фильмы М. Захарова по пьесам Г. Горина с участием актеров театра Ленкома: «Обыкновенное чудо», «Тот самый Мюнгхаузен», «Дом, который построил Свифт», «Убить дракона» и др. Освоение телевидением жанра трагикомедии. Трагикомедии по произведениям Н. В. Гоголя, М. А. Булгакова, А. П. Чехова.

Многосерийный телефильм: истоки, практика, перспективы. Феномен многосерийности. Системообразующие свойства многосерийного фильма: длительность повествования; прерывистость его; особая организация частей-серий, требующая их определенной идентичности; наличие постоянных героев, сквозных персонажей.

Эффект достоверности многосерийного телефильма. Телесериал как самое массовое по охвату аудитории зрелище.

Лучшие отечественные многосерийные телефильмы 1960–1970-х гг.: «Вызываем огонь на себя» и «Операция “Трест”» С. Колосова, «Угрюм-река» Я. Лапшина, «Тени исчезают в полдень» В. Краснопольского и В. Ускова, «Семнадцать мгновений весны» Т. Лиозновой, «Адьютант его превосходительства» Е. Ташкова и др.

Жанры телесаги, телероманa, приключенческого фильма, политического детектива – это лидеры зрительских предпочтений.

Новый тип многосерийного телефильма на рубеже XX–XXI вв.: «Идиот» (по Ф. Достоевскому) и «Мастер и Маргарита» (по М. Булгакову) В. Бортко, «Белая гвардия» (по М. Булгакову) С. Снежкина, «Доктор Живаго» (по Б. Пастернаку) А. Прошкина, «Дети Арбата» (по А. Рыбакову) А. Эшпая, «Жизнь и судьба» (по В. Гроссману) Д. Урсуляка, «Гибель империи» В. Хоти-

ненко и др.

«Биографический фильм» на телеэкране: «Достоевский» В. Хотиненко, «Завещание Петра I» В. Бортко и др.

Феномен «мыльных опер» – отечественных и зарубежных.

2.7. Жанры аудиовизуальной рекламы. Видеоклип как жанр

Клиповая культура – это разновидность аудиовизуальных искусств. Видеоклип (от англ. video clip) – короткий сюжет со специально снятым изображением, используемый как вставной номер в телепередаче. Использование в клипе популярной музыки, образов телесериалов делает его популярным у телезрителей. Приемы воздействия видеоклипа на аудиторию – лаконичность языка, референтность, конкретизация в передаче информации, апелляция к потребностям аудитории, коллажность, фрагментарность, китч, иронический подтекст и т. д. Работа в жанре видеоклипа Ф. Бондарчука, Д. Евстигнеева, Ю. Грымова. Фильм Ю. Грымова «Му-му» (1998) по рассказу И. Тургенева как явление клип-культуры. Использование эстетики элементов клип-культуры в 120-серийном сериале российско-американского производства «Бедная Настя» (2003, СТС).

Механизмы воздействия видеоклипов: манипуляция зрительским сознанием, апелляция к его музыкальным пристрастиям и эстетическим вкусам. Видеоклип как составная часть аудиовизуальной рекламы, ее мифодизайна.

Раздел 3
ЭКРАННЫЙ ОБРАЗ. ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ КИНО- ТЕЛЕ- И ВИДЕОФИЛЬМА

Постижение эстетики аудиовизуальных искусств – явление сложное и многомерное. Фильм – это эстетическая конкретность, действенность, художественная «предметность», без которой не может быть экранного искусства. Фильм, как было уже отмечено, – это синтез традиционных искусств (литературы, театра, живописи, музыки). Экранный образ включает в себя ряд составляющих.

3.1. Сценарий как литературная основа произведения аудиовизуального искусства

Сценарий – это особый род литературы, предназначенный для экранного воспроизведения. Принципы создания драматургом словесного образа рассчитаны на аудиовизуальное воплощение. Драматургия тесно связана с драмой, прозой, поэзией.

Этапы становления кинодраматургии. «Темачи» и их функции на ранней стадии развития кинематографа. Технический сценарий как предварительная запись фильма, рабочий план съемок в хронологической последовательности. Нумерной сценарий как покадровая запись объекта съемок. Экран и литература. Использование сюжетов литературной классики.

Отечественная кинодраматургия эпохи расцвета «немого» кино в 1910–1920-е гг. была достаточно пестрой. В области кинодраматургии работали писатели и поэты В. Каверин, А. Луначарский, В. Маяковский, Л. Никулин, Ю. Тынянов, К. Чуковский, В. Шкловский, кинорежиссеры Л. Кулешов, С. Эйзенштейн, В. Пудовкин, А. Довженко. В связи с появлением профессиональных сценаристов, сценарий проходит свою эволюцию в эпоху звукового кино. Дискуссии вокруг проблем «железного» и «эмоционального» сценария разворачивается в 1930–1940-е годы.

Трансформация сценария происходит в 1960–1980-е гг., когда ярко проявилось творчество ведущих отечественных кинодраматургов Е. Габриловича, А. Гребнева, Э. Володарского, Г. Бокарева, Ю. Клепикова, В. Мережко, А. Миндадзе, В. Приемыхова, В. Токаревой, Г. Шпаликова и др. Опыт режиссеров в области кинодраматургии тоже показателен: прекрасными сценаристами

были М. Ромм и Г. Чухрай, А. Тарковский и А. Кончаловский. В историю отечественной кинодраматургии вошли знаменитые киноповести В. Шукшина «Живет такой парень», «Ваш сын и брат», «Странные люди», «Печки-лавочки», «Калина красная» и др. Так и остался нереализованным его сценарий «Я пришел дать вам волю…» (о Степане Разине).

Особенности современного литературного сценария как идейно-эстетической основы фильма.

Художественная структура сценария включает замысел, его тему и идею, композицию, образ-характер. *Замысел* у сценариста возникает на основе изучения жизни. *Тема* – это то, о чем рассказывается в произведении. *Идея* – это авторская концепция, основная мысль, воплощенная в художественных образах. Элементами сценария являются монолог, диалог, поступок персонажа. Драматический конфликт – это отражение в сюжете реальных жизненных противоречий, столкновение различных нравственных позиций, внешний и внутренний конфликт. Конфликт в сценарии является движущей пружиной действия. Сюжет и фабула сценария: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Внефабульные элементы создают атмосферу действия. Большое значение в сценарии имеют деталь, авторская ремарка и др.

Зависимость художественной структуры сценария от многих составляющих: личности драматурга, жанра фильма, стилевого направления, эпохи, времени создания произведения. Общие требования к сценарию: зрелищность, пластическая выразительность, монтажность.

3.2. Роль режиссера-постановщика. Режиссерский сценарий

Функции режиссера как постановщика фильма, возглавляющего творческую и производственную работу по его созданию.

Режиссура – это процесс создания единства художественного образа фильма, его стилевого решения, своеобразия интонации.

Из истории кинорежиссуры. Практика ранней режиссуры в кино – это сумма различных ориентаций на опыт традиционных видов искусства – как «высоких», так и «низких». Здесь особо следует отметить поиски Ж. Мельеса в развитии поэтики сценической и цирковой феерии; ориентация Я. Протазанова на культуру русского драматического театра, Е. Бауэра – на живописную

и сценографическую выразительность. Активизация кинорежиссуры произошла в связи с приходом в режиссуру представителей смежных профессий – сценаристов-«темачей»: Д. Гриффита, Л. Феайда, К. Драйера; актеров: М. Сеннета, Б. Китона, Ч. Чаплина, операторов: Д. Вертова, Р. Флаэрти и др. Работа в кино крупнейших театральных режиссеров (А. Антуана, В. Мейерхольда, М. Рейнхарда) также способствовала повышению статуса кино как искусства.

Формирование режиссерской школы отечественного кино. Поиски в области монтажа как основы специфики кино. «Эффект Кулешова». Теория «монтажа аттракционов» С. Эйзенштейна.

Тяготение к монтажно-конструктивному обобщенному выражению темы и зримая выразительность жизни в фильмах С. Эйзенштейна. Углубленная разработка повествовательного сюжета в опоре на психологическую образность актерской игры в картине В. Пудовкина. Искусство сценариста и режиссера А. Довженко в области кинопоэтики. Формирование теории «авторского кино».

Вклад в кинорежиссуру последующих поколений ее представителей: Г. Козинцева, С. Герасимова, М. Ромма, С. Бондарчука, М. Хуциева, А. Тарковского (СССР), О. Уэллса, У. Уайлера, Д. Форда, С. Крамера (США), М. Антониони, Л. Висконти, В. Де Сика, Р. Росселини, Ф. Феллини (Италия), И. Бергмана (Швеция), М. Карне, Ж.-Л. Годара, Ф. Трюффо, А. Рене (Франция), А. Куросавы, Н. Осимы (Япония), В. Вендерса, Р. В. Фассбиндера (Германия), А. Вайды (Польша) и др.

Режиссерский метод и стиль как выражение авторской концепции. Эволюция режиссерского творчества в 1970–1980-е гг.

Осмысление духовных проблем эпохи и личности на экране.

Особенности развития кинорежиссуры в России постсоветского периода в условиях рыночной экономики и формирования «продюсерского» кино.

Пути формирования авторской концепции

Первый – формирование замысла, подсказанного фильма сценаристом (или возникшего независимо от него).

Второй – анализ литературного сценария, его расчленение, трактовка, подготовка режиссерского сценария как партитуры будущего фильма.

Третий – воссоздание замысла в образной структуре фильма.

Особенность режиссерского сценария. Определение в нем всех аудиовизуальных моментов съемок: номера кадра и метра-
жа, вида съемки, плана и ракурса, света и цвета, диалогов, музы-
ки и шумов: монтажная разработка каждой сцены.

Работа режиссера в подготовительный и съемочный перио-
ды. Реализация изобразительного и музыкально-звукового реше-
ния фильма; работа с оператором и художником, с композитором
и звукооператором. Подбор актеров. Поиск наиболее вырази-
тельного исполнителя при помощи дублей в процессе съемок.
Различия в работе с профессиональными и непрофессиональны-
ми актерами. Построение мизансцены.

Уральская школа режиссуры. Творчество кинорежиссеров-
документалистов: А. Литвинова, Л. Рымаренко и В. Волянской,
Б. Галантера, С. Мирошниченко, Б. Кустова, А. Балуева, В. Тари-
ка, Б. Урицкого, Г. Шеварова и др.; мастеров игрового кино:
Я. Лапшина, О. Николаевского, В. Хотиненко, Н. Гусарова,
Г. Кузнецова, В. Лаптева, В. Макеранца, А. Федорченко и др.

3.3. Изобразительное решение фильма. Функции оператора и художника

Изобразительная структура фильма – составляющая экран-
ного синтеза и основа экранного образа в аудиовизуальных ис-
кусствах.

Роль художника в кино сводится к сбору иконографических
материалов для фильма. Рисунок художника является средством
подготовки изобразительного решения фильма. Цвет в кино име-
ет большое значение. С. Эйзенштейн о роли цвета.

Декорации. Сочетания в декорационном решении обобщен-

ных образов с характерными для эпохи выразительными деталями. Роль декорации в характеристике персонажей, в создании эмоциональной атмосферы, реалистического символа. Натура. Природа при натурных съемках как один из героев картины. Декорация и натура как объект произведения, сфера для действия персонажей.

Костюм как своеобразная декорация человека. Значение костюма для выражения социальной, национальной, исторической принадлежности героя, его характера и общественного положения, возрастных особенностей.

Грим – частичное или существенное изменение лица актеров с целью создания определенного образа. Сложность исторического грима. Портретное сходство с прототипом и художественный образ исторического персонажа. Грим как пластическое выражение обобщенного представления о социальном статусе человека. Грим как выражение национальных черт персонажа.

Операторское искусство. Функция оператора в процессе съемок фильма первостепенны. Становление операторского мастерства и формирование отечественной школы операторского искусства. Творчество Э. Тиссе, А. Головни, А. Москвина и др.

Работа оператора на съемках картины. Составляющие операторской работы: кинематографический план, изобразительная и выразительная специфика общего, среднего крупного планов, деталь и др. Ракурс как средство операторского искусства. Съемка с движения и ее преимущества. Метод съемки скрытой камерой.

Отечественная школа операторского искусства. Творчество операторов Г. Рерберга, А. Заболоцкого, В. Нахабцева, П. Лебешева, А. Петрицкого, И. Слабневича, В. Юсова, С. Урусевского и др.

Уральская школа операторского мастерства. Творчество операторов В. Киреева, В. Макеранца, А. Лесникова, Р. Мещерягина, Б. Шапиро, Г. Трубникова, В. Осенникова, И. Лукшина и др.

3.4. Актер в кадре и за кадром

Единство природы актерского мастерства в театре, кино, на телевидении. Выразительные средства актера: мимика, пластика, жест, речь. Зависимость искусства актера от жанровой основы фильма и его образного воплощения режиссером. Пути развития актерского творчества в кино. Первые звезды немого экрана. Актер и его маска (А. Дид, М. Линдер, Ч. Чаплин, Г. Ллойд), Героини мелодрамы: А. Нильсен, М. Пикфорд, Л. и Д. Гиш, Г. Свенсон. Актеры русского дореволюционного экрана: В. Холодная, И. Мозжухин, Н. Лисенко, В. Полонский, В. Максимов и др. Язык актерского искусства эпохи немого кино. Актер и нацио-

нальная культура.

Эволюция форм актерского искусства. Актерские школы в отечественном кино 1920-х гг. Школа «натурщика» Л. Кулешова.

Теория «типажа» С. Эйзенштейна. ФЭКСы и их открытия. В. Пу-

довкин о психологизме актерской игры в киноискусстве. Расцвет актерского мастерства в эпоху звукового кино.

Система Станиславского в кино. Метод представления и метод переигрывания, их специфика и эффективность. Интуиция в творчестве актера. Внутреннее и внешнее перевоплощение. Характер и характерность. Штампы актерского исполнения. Кинозвезда как явление искусства и социальное явление.

Воспитание современного актера. Гармоническое развитие актера как основа формирование его личности. Индивидуальность актера как совокупность его психофизических свойств и интеллектуально-духовных качеств, составляющих его творческий потенциал. Артистический талант как способность к перевоплощению. Театральный актер в кино. Кинематографические работы А. Демидовой, О. Ефремова, Н. Гундаревой, А. Калягина, В. Машкова, Е. Миронова, М. Нееловой, И. Смоктуновского, М. Ульянова, И. Чуриковой, О. Янковского и др.

3.5. Монтаж фильма

Режиссерский монтаж как сочетание кадров в фильме по их форме и содержанию для воплощения авторского замысла. Технический монтаж – первоначальная форма монтажа. Художественный монтаж как метод режиссерского мышления, как метод подачи идеи. Виды монтажа (последовательный, параллельный, ритмический, тональный, контрастный, ассоциативный и т. д.).

Из истории и теории монтажа. Роль Д. У. Гриффита. «Эффект Кулешова». Теоретические работы С. Эйзенштейна в облас-

ти киномонтажа: «Монтаж», «Монтаж аттракционов», «Вертикальный монтаж». Реализация идей Эйзенштейна в современном аудиовизуальном искусстве. «Монтажное мышление» как основа экранной культуры в процессе создания фильма.

Организаторские способности режиссера – умение сплачивать разнородный коллектив съемочной группы и цехов киностудии для вдохновенного, целесообразного выполнения идейно-творческой задачи. Технико-производственные качества режиссера, способность чувствовать и анализировать возможности пленки, оптики, камеры, звуковой аппаратуры, способность «оркестрировать» их для экранного воплощения замысла.

3.6. Музыкально-звуковое решение фильма

Аудиовизуальные искусства, сочетающие изображение и звук. Виды звука в кино: музыка, шумы, слово. Музыка в фильме. Принципы сочетания музыки и изображения. Кино и музыка как временные искусства, использующие законы ритма и гармонии. Попытки создать киноизображение под законченное музыкальное произведение. Односторонность подобных визуальных толкований многосложных музыкальных произведений.

Использование музыки в качестве подчиненного элемента в самостоятельных кинопроизведениях. Ведущая роль киноизображения. Роль музыки как катализатора эмоций.

Функции музыки в фильме. Внутрикадровая (мотивированная) музыка. Закадровая (авторская) музыка. Синтез и взаимовлияние внутрикадровой и закадровой музыки. Работа композитора в кино.

Использование шумов в кино. Натуральное звучание шумов. Образное их использование. Синхронный и асинхронный звук.

Слово и изображение. Речь героев (монолог, диалог, реплика и др.). Речь автора. Внутрикадровая и закадровая речь.

Особенности работы звукорежиссера. Озвучивание фильма. Участие актера в тонировке и дубляже.

Раздел 4
ОСНОВЫ ФОТОТВОРЧЕСТВА

4.1. Образное решение в пейзажной фотографии

По определению словаря терминов изобразительного искусства, «*пейзаж* – это общий вид местности, ландшафт. В пейзаже проявляется вся система взаимоотношений человека и природы»[40]. Главное в пейзаже – найти то выигрышное состояние природы, которое наиболее полно отражает замысел автора. Изображение природы также может передавать настроение, мысли автора. Оно – зеркало, в котором человек рассматривает самого себя. Пристально вглядываясь в мир природы, человек отмечает яркость красок и тона, богатство линий и гармонию различных узоров, сплетений природного материала, который нередко напоминает образы животных и человека.

Городской пейзаж нельзя представлять себе лишь как съемку архитектурных памятников. Это должно быть настроение человека о городе, образное авторское восприятие. Авторское отношение проявляется в световом решении, деталях, точке съемки, использование переднего плана, фона, окружения, присутствии людей, животных, предметов и т. д.

Пейзаж – один из самых распространенных жанров в фотоискусстве. Да и может ли устоять фотограф перед соблазном запечатлеть красивый вид? «Фотографический пейзаж безгранично расширил область наших зрительных впечатлений, сделал получение визуальной информации независимым от непосредственной связи человека с созерцаемым предметом»[41]. Пейзаж по-

вышает роль зрительной информации в духовной жизни современного человека. Фотография соединила документальное изображение реального мира с художественным его осмыслением, то есть предельно сблизив искусство с действительностью.

Природа созвучна чувствам, настроению и эмоциональному состоянию человека. Это и привлекает художников в пей-

40 Краткий словарь терминов изобразительного искусства. М.: Советский художник, 1959. – С. 126.

41 *Хилько Н. Ф.* Фотомастерство. С. 157.

заже. Пейзажем как средством образного выражения чувств и
мыслей пользуется большая часть фотографов-художников. Огромное влияние на них оказала живописная культура. Ее значение для фотографической изобразительности неоспоримо, но
нельзя это понимать наивно, как копирование, подражание живописным образцам. Пейзаж не имеет ограничений в передаче чувств, мыслей, настроений фотохудожника, если он обладает
острым и вдумчивым взглядом, умеет в самой жизни, в объективной реальности найти явления и мгновения, фиксирование
которых позволило бы ему выразить свое отношение к миру и к окружающей действительности. При композиционном решении пейзажа, как и любой другой фотокартины, предполагается обязательное выделение главного объекта изображения, акценти-
рование на сюжетно важном элементе композиции. В пейзажном снимке зрителю должно быть сразу ясно, ради чего сделан снимок и что интересное и важное он показывает. Если в кадре такой акцент отсутствует, то снимок превращается в обзорный, невыразительный общий план снимаемой местности.

Сильное влияние на характер пейзажного снимка оказывает освещение. Солнце, стоящее в зените, не дает или почти не дает
теней, прямой резкий свет делает пейзаж плоскостным и схематичным. Время, близкое к полудню, тоже мало пригодно для пейзажной фотосъемки: тени в это время резко контрастны, создают грубую лепку формы, скрадывают детали, искажают перспективу.

Если же солнце светит несколько сбоку, пейзаж вырисовывается рельефней, тени раскрывают соотношения предметов между собой и последовательность их расположения в глубину, то есть создают многоплановость и перспективу. Лучшее время для съемки пейзажа – раннее утро или предвечерние часы ясного дня а лучшее положение солнца – сбоку и сзади аппарата.

При работе над пейзажем возможна съемка против света. При этом нужно очень внимательно следить, чтобы прямые солнечные лучи не попали в объектив. Они должны на своем пути к объективу встречать какую-либо естественную преграду.

Небо – важный элемент пейзажа, его топ и характер облач-

ности имеют большое значение для снимка. Облака большей частью должны быть выделены, а подчас и усилены. Для проработки легких серо-белых облаков на бледно-голубом небе нужен

плотный желтый светофильтр, и, наоборот, для ослепительно-
белых облаков на глубоком синем небе – светло-желтый свето-
фильтр. Слишком плотный светофильтр обычно делает небо тем-
ным и тяжелым, уничтожает воздушную дымку, даль становится
отчетливее и уменьшается воздушная перспектива.

Осенним пейзажам свойственно низкое положение солнца
и длинные косые тени, что в целом создает мягкое освещение,
благоприятствующее фотосъемке. Зимний пейзаж, наоборот, име-
ет повышенную контрастность, что требует от фотографа как вы-
бора точной экспозиции, так и выбора времени и точки съемки.
Зимние пейзажи лучше фотографировать утром или перед захо-
дом солнца, когда косые солнечные лучи заставляют каждый
предмет, каждый бугорок, каждую неровность на снегу, давать
удлиненные тени[42]».

Наблюдательность – важнейшее качество для пейзажной
съемки, позволяющее видеть самые тончайшие переходы свето-
тени и малозаметные изменения в природе. Выигрышной подчас
оказывается такое состояние погоды, которое достаточно сложно
для производства фотосъемки, но при желании фотолюбитель не
будет считаться ни с какими трудностями. Особенно эффектив-
ными являются такие состояния погоды: небольшой туман, легкая
дымка, предгрозовое небо, мокрый снег, особенно выпавший на

только что распустившиеся листья деревьев и другие неожидан-
ности и сюрпризы природы. Съемка под дождем дает совершенно
непредсказуемые сюжеты, а ночная съемка таит в себе сочетание
таинственной обстановки с яркими световыми эффектами.

4.2. Художественные особенности фотопортрета

Портрет – изображение человека со всеми его индивидуальными особенностями, единство внешних черт и характера человека. На раннем этапе развития фотоискусства этот жанр развивался по законам портретной живописи, так как совпадал с нею
по своим целям и задачам. Приемы художников-живописцев использовались фотографами в поиске позы, жеста, в выявлении душевного состояния человека, в отыскании соотношений фигу-

42 *Хилько Н. Ф.* Фотомастерство. С. 159.

ры и фона. В последнее время все большее распространение получил репортажный портрет, позволивший раскрыть на снимках душевный мир человека. Создание таких портретов основано на тех же принципах, что и фоторепортаж: наблюдение и непосредственное запечатление удачно подмеченного душевного состояния, его деятельности, общения с другими людьми. Законченность и выразительность изобразительного решения репортажного портрета достигается путем выбора точки съемки, крупности плана, момента съемки, соотношений объекта и фона. Компоновка кадра-картины идет непосредственно в рамке видоискателя фотоаппарата.

Композиционные формы репортажного портрета имеют свои особенности: кадр часто строится как разомкнутая композиция, основные линии которой не замыкаются внутри кадра. Выразительность светового рисунка подчеркивается эффектным освещением, реально существующим на объекте съемки. Чаще всего используют портреты среднего плана – поясные или в полный рост. Такие кадры позволяют ввести в поле зрения объектива активный фон, детали и подробности окружающей обстановки, которые помогают полнее охарактеризовать.

При создании портрета большое значение имеет определение *точки съемки,* особенно выбор ее высоты и расстояния до снимаемого объекта. Даже небольшие наклоны оптической оси объектива дают на снимке ощутимое изменение пропорций лица. При портретной съемке используются, как правило, длиннофокусные объективы, которые дают возможность строить кадр как крупный план при значительном отделении точки съемки от фотографируемого человека. Кроме того, длиннофокусные объективы имеют относительно небольшую глубину резко изображаемого пространства, а нерезкость второстепенных и фоновых элементов кадра способствует усилению внимания на сюжетном центре композиции. Короткофокусные объективы также находят применение при съемке портрета. Их используют в тех случаях, когда фотоизображение человека крупным планом должно быть

совмещено с общим, планом интерьера или пейзажа, нахо-
дящихся в глубине изображаемого пространства.

Необходимым требованием, предъявляемым ко всякому портрету, является передача индивидуального сходства. Но сход-

ство это не должно ограничиваться внешними признаками. Воспроизводя индивидуальный облик человека, художник раскрывает его внутренний мир, сущность его характера посредством вдумчивого психологического анализа изображаемого лица. При изучении личных свойств изображаемого на портрете человека, мы проникаем в его мысли и чувства, в его отношение к окружающему, «созерцаем», воспринимаем его мир – через призму его мыслей. В результате портрет из изображения личности становится изображением мира сквозь личность.

В создании *эмоционального настроя* портрета играют роль: обстановка, наблюдательность фотографа и предварительная перед съемкой. Прежде чем проводить съемку портрета, необходимо сравнивать состояния людей, выбрать, какое из них наиболее полно отражает характер человека. Важно понять смысловую наполненность взгляда, выражающую объективно понятное его значение ласковый, вопросительный, удивленный, смущенный, суровый и неподвижный, бегающий, неспокойный, добрый, нежный и т. д.). Мимика губ неразрывна с выражением глаз и располагает широкой амплитудой оттенков волевых особенностей человека. Она выражает самые тонкие душевные переживания, неулыбчивое лицо всегда выглядит холодным и суровым. Улыбка может выражать довольство и радость, склонность к иронии, скептицизм, приветливость, уверенность в своих силах.

Искусство фотопортрета ставит перед художником в качестве обязательного условия *сходство,* при котором внутреннее

содержание снимка легко читается зрителем по внешним призна-
кам. Портретное сходство, не может быть решено иначе, как по-
ложение лица перед фотокамерой при котором нивелировалось
бы расхождение в несоответствии правой и левой половины лица.

Композиция портрета – это выражение отношения к чело-
веку, осмысленное размещение фигуры в кадре. Уравновешен-
ность композиции в портретной фотографии бывает оправданной
лишь тогда, когда съемка ведется в фас или в легких полуобо-
ротах. Когда же в поле зрения видоискателя более резкие полу-
обороты, то расстояние по направлению взгляда до рамки кадра
должно быть больше, чем в другой части кадра. Очень важно из
всех положений лица найти единственное, самое выигрышное,

которое и сможет передать в портрете индивидуальные черты характера человека.

Изображение рук в портретном снимке способно выразить конкретное действие, что придает портрету определенный сюжетный смысл. Правдивость в портрете заключается в том, что внутреннее и внешнее движение должны совпадать.

Фон – живописное пространство, находящееся за границами фигуры, включенное в портретный кадр. Фон должен рассматриваться в единстве с фигурой, лицом и освещением. Фон не должен рассматриваться как украшение в портрете. Фон фотопортрета может иметь три выражения: 1. беспредметный, плоский;
2. предметный, интерьер; 3. натуральный, пленэр. Плоский фон только создает иллюзию глубины и пространственности. Съемка в интерьере красноречиво рассказывает о человеке в окружении присущей ему обстановки, особенно если это человек творческий (скульптор, художник, писатель, учитель и т. д.). Естественное окружение человека всегда предпочтительнее любого другого и может усиливать настроение, выражаемое портретируемым.

Включение в портретный кадр переднего плана с определенными предметами, выражающими принадлежность человека к какой-то профессии или к какому-то увлечению в свободное время значительно усиливает смысловую характеристику портретного образа. Другим способом усиления образности в портрете служит активизация фона, включение в него различных предметов, аксессуаров, иногда людей в размытом при помощи оптики изображении. Продумать такие моменты очень важно для творческого осмысления снимка, более углубленного проникновения в характер.

Портрет – создание художественного образа реального человека заключает в себе идею познания его сущности. Тональный вымысел в портрете, который может проявляться в заглушении одних, менее значимых и усилении других, более существенных деталей оправдан лишь тогда, когда тональность не противоречит представлению о внутренней сущности человека.

Портрет в темной тональности нередко служит основой создания сложного драматического образа человека, обуревае-
мого какими-то страстями. Освещение в таком портрете построено на таком расположении источников, когда полностью отсут-

ствует передний или переднебоковой свет, а к объективу обра-
щена неосвещенная часть лица. Чтобы понизить общий контраст
освещения, используют экран-отражатель или прибор заполняю-
щего света малой интенсивности. Для разграничения темных то-
нов фигуры и фона применяется легкая контурная обработка. Эту
модуляцию выполняет прибор бликующего освещения, ус-
тановленного с темной стороны.

Портрет в светлой тональности – это такой портрет, то-
нальное решение которого определяется тем, что темные участки
изображения видны в такой малой степени, что не могут заглу-
шить преобладания основной гаммы светлых тонов. Прибор для
освещения портрета в светлой тональности прикрывают рассеи-
вателем и устанавливают от фотоаппарата. Освещение не должно
содержать теней, лишь немного по овалу лица, где лучи света
скользят под острым углом, может возникнуть легкий темный
контур. Выразительное сочетание фигуры и фона возникает то-
гда, если удается их разграничить. Фон должен быть светлее
портретируемого.

Чтобы развить в себе наблюдательность фотопортретиста, можно выполнить целый ряд практических упражнений по съем-
ке различных творческих сюжетов. Посмотрите, как интенсивно
работает мысль ученого-исследователя, врача, педагога. Эта кра-
сота углубленного в мысли состояния поистине нерасторжима со
всем внутренним существом души человека.

Танцор сосредоточил свои мысли на предстоящем выходе

на сцену, который нужно сделать сейчас, чтобы проявить себя
вединственном и неповторимом танце. Это глубочайшее погру-
жение в себя – не только момент открытия истины в себе самом,
но и средство раскрытия красоты таланта.

Нередко фотолюбителю приходится показать человека че-
рез *конкретную проблему,* создавая при этом художественно-
публицистический образ. Абсурд одиночества одиноко стоящей
старушки, беспомощность человека в борьбе с обуревающей сти-
хией становится особенно острым, если фотолюбитель сумеет
вжиться в этот образ и показать его крупным планом, то есть с
внутренней, духовной стороны.

Трудности преодоления преград встают на пути к твор-
честву, испытываемые муки в борьбе самим собой мобилизуют

волю и мысль человека, и они могут быть изображены в портрете через показ кульминационных моментов, когда возникает самая кипучая мысль, самая яркая страсть. Они могут быть переданы на снимке, отражающем творческую деятельность. Вдохновение как подъем творческой мысли, свободный полет фантазии овладевает человеком целиком, полностью, захватывая и душу, и сердце, и в таком состоянии фотосъемка особенно интересна, непредсказуема и, что самое главное, неожиданна.

Темы раздумья, одиночества дают возможность показать внутренний мир человека наедине со своими мыслями, напряженную работу мысли, а порой даже восхищенного состояния. Через образ человека на фотографии может передаваться целая гамма чувств и впечатлений, которые действуют на зрителя как волшебная музыка страсти.

4.3. Предметная фотография и натюрморт

Натюрморт – изображение неодушевленных предметов в единой композиционной группе. Художник перед тем как написать натюрморт, выявляет форму предмета, его цвет, тонально соотносит предмет с окружающей средой. Зритель должен сопереживать, воспринимая предметы, изображенные на фотографии. Через вещь фотограф передает свое отношение к людям. Натюрморт построен на настроении автора по поводу увиденного. С вещами связываются обычно представления о времени, о событиях. Фотографический натюрморт учит любоваться глубиной, выразительностью мира вещей.

«Автор ряда книг по фотографии С. Морозов, – отмечает Хилько Н. Ф., – ввел своеобразный термин – “*репортажный натюрморт*”». Пожалуй, он может иметь право на существование, так как современные фотографические натюрморты отличаются от живописных именно тем, что они не специально поставлены для съемки, а появляются чаще всего как признак исключительной наблюдательности наших фотомастеров и возросшего умения запечатлеть на снимке то, что не удалось заснять.

Натюрморт применяется современными фотомастерами при создании тематических картин. Детали, вещи, представлен-

ные в фотографии, помогают глубже понять смысл всего происходящего и зафиксировать на снимке»[43]. Окружающая среда, предметы, изображенные на снимке, играют важную драматическую роль, характеризуя не только место действия и обстановку на снимке, но и оказывают влияние на образный строй снимка.

«Натюрморт относится к постановочным жанрам фотосъемки. Какие бы цели ни преследовал фотограф при составлении натюрморта, он должен всегда стремиться скомпоновать его так, чтобы была ясно выражена основная задача, и в то же самое время было достигнуто наиболее удачное композиционное решение натюрморта. Приступая к *компоновке натюрморта,* сначала нужно выделить место, где предполагается поместить натюрморт, и организовать для него так называемый задник, который послужит преградой для нашего взгляда, который иначе трудно будет сосредоточить на предметах постановки»[44].

Композиция натюрморта решается равновесием его отдельных частей, при этом имеются в виду не только сами предметы, но и изображаемая вместе с ними часть пространства. Для облегчения задачи нужно замкнуть его пространство в рамку, повесив на стену лист бумаги или кусок ткани, которые послужат фоном для предметов.

Определив «рамку», расставляют предметы. Один из них (чаще самый крупный) будет главным, обращающим на себя внимание зрителей. Остальные предметы размещают так, чтобы направить внимание зрителя на главный предмет и одновременно уравновесить все части постановки. Только при соблюдении этих

условий натюрморт будет восприниматься как неразрывное ком-
позиционное целое. Следует иметь в виду, что главный предмет всегда выгоднее ставить дальше переднего плана (это дает взору
необходимый простор), передний же план лучше заполнять мел-
кими предметами, не загораживающими пространство.

Работая над натюрмортом, следует особое внимание уделить передаче фактур на фотоснимке, так как они не только уве-
личивают сходство изображения с оригиналом, но и во многом

43 *Хилько Н. Ф.* Фотомастерство. С. 165.
44 Там же.

усиливают живописные качества снимка. Решающее значение
при передаче фактур имеет выбор освещения.

«При освещении матовых поверхностей с мелкой, едва различимой поверхностной фактурой, нужно учитывать их свойства диффузного отражения света. Благодаря такому отражению и
мельчайшему, не воспринимаемому глазом строению самой фактуры, снимаемые предметы нуждаются в особо тонкой световой обработке. В этом случае светом очерчиваются складки, изгибы, грани объемных форм, что обогащает рисунок тональными переходами, уничтожает однообразие тона.

Чтобы выявить *строение шероховатых поверхностей,* нужно их осветить косыми пучками направленного света, как бы
скользящего по освещаемым предметам. Такой свет обрисовывает выпуклости и впадины шероховатых поверхностей. При освещении глянцевых фактур нужно учитывать, что на них возникают блики, которые всегда хорошо видны. Здесь также нужен
направленный свет, косые световые пучки, так как только они выявляют эту фактуру. Чтобы избежать слишком ярких бликов, свет желательно смягчить, например, перекрыть осветительный предмет марлевой сеткой»[45].

Различные предметы натюрморта имеют, как правило, характерные особенности. Удачно подмеченные фотографом мельчайшие детали, нюансы, световые эффекты на изображенных
предметах вызывают точные ассоциации. Натюрморты должны
быть изящны и закончены по форме, лаконичны по композиционному рисунку, световым и тональным решениям. Но средствами натюрморта могут быть решены и более сложные, подлинно художественные задачи. Предметные композиции могут стать своеобразными картинами человеческой жизни и многое рассказать о невидимом в кадре человеке. Круг тем фотографического натюрморта неисчерпаем, выразительные средства, необычайно разнообразны. Решение практических задач часто приобретает особую конкретность, поскольку на многих снимках не просто показываются те или иные предметы, скомпонованные в изящные группы,

45 *Хилько Н. Ф.* Фотомастерство. С. 166.

но передается сюжет, обстановка действия, среда и «настроение»
сцены, фрагментом которой становится такой натюрморт.

В натюрморте фотограф *собирает вещь в композицию* и
снимок строится на пластических связях между ними. Перекличкой предметов подчеркиваются их качества, важные для смысла
и образа. Пейзажный снимок сочетает фиксированные объекты и
пространство в едином ансамбле, составные части которого взаимоотражаются друг в друге, причем пространственному фактору
придается ведущая роль. В натюрморте изображается не мгновение, а время, длящиеся над неподвижным миром вещей. Фотограф должен научиться передавать форму предметов и их фактуру – только в этом случае в безжизненной вещи откроется незаметная обычно пластика и красота.

Вещное окружение человека на фотографии играет большую роль, усиливая правдивость события, сообщая ему психологическую глубину и точность. В натюрморте важен лаконизм,
изящное построение композиции. Следует избегать резкого одностороннего освещения, глубоких теней.

Есть немало натюрмортов, построенных на настроении автора по поводу увиденного. С вещами нередко связывают представление о времени, о событиях. Натюрморт учит любоваться глубиной, выразительностью мира вещей.

Наблюдая за узорами листьев, светящихся на контровом
солнечном свете, фотограф может совместить этот яркий элемент
композиции с другим природным материалом. Таким образом

получаются «живые» натюрморты, наполненные солнцем и настроением и связанные с миром природы. Можно проводить специальные наблюдения по теме: «Узоры вокруг нас», «Солнечный блик», «Окна», «Двери», «Старые стулья». Сравнение различных похожих, но в то же самое время совершенно разных по времени, изготовлению и принадлежности предметов дает чрезвычайно богатую пищу для творческой фантазии. Изображение какого-то предмета в интерьере, например, картины, может настроить на определенные раздумья, воспоминания, сообщить зрителю определенный импульс для размышлений.

Можно пронаблюдать и над такой интересной темой, как «Фонари», «Ночные огни» и т. д. Сочетание световых эффектов с творческим замыслом фотографа позволяет открыть подчас скры-

тую поэзию предметов, показать подтекст необычных очертаний и композиций.

Нужно помнить, что далеко не все фотографии можно отнести к строго определенному жанру. Есть ряд фоторабот, которые делаются на стыке различных жанров, а есть и такие, где грань, разделяющая жанры, просто стирается, и снимок выглядит в совершенно необычном свете.

4.4. Фотограммы и анимационная фотография

Фотограммы – своеобразная, художественная ветвь фотоискусства, обладающая большими художественными возможностями. Фотограмма – одно из самых распространенных направлений в новом недавно народившемся жанре фотоискусства – «фотофантастике», которая включает в себя и множество других способов трансформации реального мира: соляризацию, изогелию, так называемое сетчатое изображение, комбинированную печать с двух и более негативов и прочее. Фотограмма привлекает тем, что она образуется после непосредственного, живого прикосновения предметов со светочувствительным слоем. При этом точно фиксируются падающие на предмет тени, и характер теневого рисунка определяет художественные возможности снимка. Фотограмма на основе теней имеет свои художественные возможности. Тень делает предметы четкими, ясными, резко очерченными. Полутона от бокового освещения, световые переходы, образующиеся при наложении на фотобумагу различных прозрачных предметов, создают таинственность и загадочность изображения.

Большие возможности таит в себе *многократное экспонирование* с передвижением предметов. Развивая в себе способность удивляться совершенству мира или его противоречиям, гармонии его отдельных частей, фотограф создает гармонию.

Найти в соломинках, песчинках, крупинках предметов, осколках камней живой образ, поразительно напоминающий то, что задумано автором – едва ли не самая важная задача фотофантаста. Не случайно поэтому среди фотолюбителей особенно распространена тема космоса, общения с прошлым и будущим. Вот где простор юношеской неуемной фантазии, волшебству открытия собственного взгляда на мир!

Условный *таинственный мир фотофантастики* немыслим и без такого распространенного способа получения изображения, как *фотографика*. Свободный и условный графический язык фотографики позволяет выражать впечатление от предметов при минимальной предметности самого изображения. В особой условности каждого графического приема проявляется творческий почерк автора. Суровость и величие графических пейзажей создается за счет изменения светлых тонов на темные, и наоборот. Мир графических изображений по-своему метафоричен, хотя и глубочайшим образом связан с закономерностями зрительного восприятия. Язык графики лаконичен и зачастую графичное фотоизображение может вызвать большое впечатление у зрителя, чем тот же объект, снятый в иной манере.

Графическая фотография (фотографика) находит свое место в современности легко и просто. Мы ценим в фотографической графике ее способность ловить поистине неуловимые мгновения жизни, закрепляя их в быстрых и очень характерных чертах, ее умение показать целое через изображение части, ее экспрессию и способность изобразительно выражать существо идеи.

Сетчатое изображение, основанное на образовании новой структуры, покрывающей негатив, если его промыть сначала в теплой, а затем в холодной воде, создает эффект заснеженного окна. Этот прием вводит зрителя в мир авторских ассоциаций, легких намеков на реальность, глубоких раздумий и переживании. Сетчатое изображение может сочетаться с техникой фото-

граммы, если на фотобумагу дается дополнительная экспозиция пленки с сетчатым изображением. Так на фотоплоскости могут пересекаться черты, имевшие место в реальной жизни и раздумья, мечты, вымысел автора.

Нередко фотолюбитель может прибегать и к *соляризации* – явлению обращения фотографического изображения (превращения негативного изображения в позитивное), возникающее при обработке передержанного негатива. Соляризация, нашедшая также широкое распространение и в кино, может способствовать отстранению изображения и переводу его в плоскость символа, знака, который связывает замысел автора с реальностью. Для получения снимка методом соляризации переэкспонированный негатив печатают обычным способом, затем проявленный, но не-

зафиксированный снимок подвергают действию небольшой дозы света и проявляют вторично, после чего на нем появляется обращенное изображение. Затем снимок фиксируют и промывают обычным способом.

Для печати с двух и более негативов фотограф должен подготовить маски из картона или другого плотного материала, которыми во время печати закрывают участки, не получающие света во время повторного экспонирования. После первого экспонирования под красным (защитным) стеклом меняют негатив и ищут место для экспонирования другого участка. После этого устанавливают второй негатив и проводят второе экспонирование. Дальнейшая обработка фотобумаги идет обычным способом.

Начинать в фотофантастике лучше всего с фотограммы, которая приучает к культуре мышления, созданию сочетаний из простейших предметов, которые образуют грани образного решения снимка. Фотофантастика может вмещать в себя не только изображение отвлеченных предметов. Это также и изображение чудовищных животных так, как их представляет автор снимка, это намек на человека, своеобразный фотогротеск, фотометафора. Способами комбинированного изображения могут решаться темы отношения к природе и человеку через концентрацию внимания на самые интересные стороны жизни. Особенно ценным на выставках является фотоплакат, который образными средствами фотограммы и комбинированной печати отражает насущные животрепещущие проблемы, доступным и понятным языком простых сравнений и образных композиций.

4.5. Рекламное фототворчество

Рекламопроизводители могут использовать данный материал в качестве краткой антологии наиболее популярных ныне приемов визуальной рекламы. Дело в том, что осознание механизмов воздействия рекламных образов лишает их силы, нейтрализует их воздействие и уничтожает собственно рекламный эффект. Правда, для этого недостаточно просто ознакомиться с материалом рекламного образа, необходимо разобраться в ней

настолько, чтобы быть способным актуализировать данный материал непосредственно во время восприятия рекламы, например, во время поездки в автобусе, улавливая где-то на периферии зре-

ния рекламную листовку или щит на обочине дороги, или не-
ожиданно подвергаясь его воздействию во время просмотра лю-
бимой телепередачи.

Достаточное количество иллюстративного материала, введенное прямо в текст, описывающий особенности тех или иных
рекламных приемов, как раз и преследует цель раскрыть «рабо-
чий» режим облучения сознания потребителя рекламой при од-
новременном осознании механизмов этого облучения. Материалом нам послужит рядовая, обыденная, повседневная отечест-
венная реклама последних лет. Поскольку речь ниже неминуемо
зайдет о базовых принципах современного визуального мышле-
ния, то акцент будет сделан на компьютерной рекламной графи-
ке, выявляющей эти принципы с особой чистотой.

Назначение визуальной рекламы состоит в том, чтобы ин-
формировать население о потребительских свойствах товаров, их качестве и достоинствах добротности, полезности, аппетитности,
а также о различных видах услуг с целью их популяризации и
создания спроса. Это задачи так называемой торговой и бытовой рекламы. Распространением сведений о всевозможном тех-
нологическом оборудовании и сырье для народного хозяйства
занимается промышленная реклама. Она стимулирует общест-
венную потребность и спрос, ее цель – реализация товара.

С помощью средств фотографии осуществляется активное психологическое воздействие рекламы на потребителя. Товары
функциональные могут представляться посредством приемов

привлечения внимания за счет акцентов восприятия. Гедонистические товары показываются благодаря эстетизация, приукрашивания, оглянцовывания свойств вещи (цвет, свет, фактура). Престижными товары становятся во многом из-за суггестии использования убеждений на эмоциональной основе. Приятные чувства от ассоциации с приятными вещами обыгрывается в фоторекламе с помощью образов моря, цветов, возврата к переживаниям детского образа, животных. Сформированные таким образом символы позволяют повысить свое положение людям, получивших их. Снятие напряжения в проблеме через рекламируемый товар может происходить с помощью идентификации, преодоление стереотипов и создания своего имиджа, направленного на формирование эстетических приоритетов в сознании зрителей (читателей).

Фотореклама заключает в себе много тонких *психологических аспектов,* которые должны учитываться при ее создании и планировании. Важно все: определение места и масштаба использования рекламы, влияние цвета, выразительность композиции снимка. Здесь на помощь должно прийти знание психологии зрительного восприятия, экспериментальный материал которой зачастую используется явно недостаточно.

Каковы же особенности восприятия изображения? Исследователи определили, что женщины рассматривают изображения иначе, чем мужчины, что те и другие фиксируют внимание на разных элементах изображения. Весьма специфичным оказывается в*и*дение представителей разных народов. Это доказывают опыты с «бинокулярным соревнованием», когда из двух возможных изображений испытуемый воспринимает одно как более знакомое, привычное (например, американцы видят бейсбол там, где мексиканцы – корриду). Имеет значение и возраст. Старея, человек начинает реагировать лишь на наиболее значимые сигналы, утрачивается острота видения в длинно- и коротковолновых частях спектра: пожилые люди обычно отдают, например, предпочтение фиолетовой гамме цветов.

Однако, несмотря на значительные индивидуально-типологические различия в восприятии изображений, общим оказывается следующее. Психологами установлено, что восприятие происходит последовательно и носит поэлементный характер. Поэлементность «прочтения» особенно четко проявляется там, где изображение соседствует с текстом и поэтому не может быть воспринято сразу и одновременно. Важно знать, как происходит восприятие зрительного образа. Сознательное восприятие характеризуется постоянным смещением внимания на другие объекты. Последовательность, в которой один элемент сменяет другой, от-

носительно свободна, но все же не произвольна. Она зависит, по крайней мере, от трех факторов: читательского навыка, реакции
зрителя на присутствие тех или иных элементов в изображении и композиционных особенностей. Так как осознанное восприятие всегда выделяет фигуру из фона, то «вес» элемента – отношение его габарита к размерам фона – является важным компо-
зиционным параметром. Фотохудожник может показать фраг-

мент рекламного товара, тем самым придав ему больший вес, или
из нескольких элементов составить фон.

Для *восприятия рекламного сообщения* небезразлично, ка-
кое число элементов входит в изображение. Учитывая широкую аудиторию, на которую ориентирована реклама, психологи вы-
сказывают мнение: не больше двух-трех. Важным организующим
параметром издавна служила симметрия верха и низа, правых и левых частей изображения. Но со временем значение того или
иного параметра падает, он «приедается». В современных фото-рекламных произведениях асимметричные композиции встре-
чаются наравне с симметричными. Однако эволюция изображе-
ния не отменяет, а, напротив, увеличивает значение четкой ком-
позиции. Каждый из композиционных параметров должен воз-
действовать на зрителя. Фотохудожник должен придумать кар-
тину, которая как можно полнее отражает идею рекламы и несет
в себе основную нагрузку в обращении к зрителю, подобно заго-
ловку текста. Особенно перспективен, пожалуй, подход, основан-
ный на выделении отдельных качественных признаков, форм
рекламируемого товара и оценке их значимости: цвета, симмет-
ричности, контрастности, формата, пропорции.

Иногда фотопроизведение выступает как самостоятельный вид рекламы – фотореклама. Чаще всего это цветные или тони-
рованные фотоотпечатки или диапозитивы (слайды), по размерам достигающие порой нескольких десятков квадратных метров.

Встречается и другой вид рекламы, где наряду с фотографией используются элементы живописи, графики, орнаментов и текста, которые компонует и монтирует художник.

Форма фотопроизведения для рекламы заметно отличается от обычной, преследующей чисто художественные цели. Здесь все: максимальная четкость линий, насыщенность цвета и цветовых контрастов – нацелено на показ вещи с наиболее привлекательной стороны. Цветной снимок как один из элементов монтажа рекламного плаката призван быть правдивой агитацией в пользу рекламируемого предмета. Он должен органически включаться в общую композиционную структуру и идею замысла законченного произведения, содержащего помимо фотоснимка элементы рисунка (порой абстрактного), графики и текстуры. Однако нельзя допускать, чтобы снимок приспосабливался и под-

лаживался к ним, ибо он является носителем основы рекламной темы. Наоборот, все другие компоненты должны исходить из содержания цветного фотоснимка и формы его исполнения.

Четкую *задачу* на выполнение фотоснимка выполняет характер колористического решения, крупность первого и остальных планов изображения, направленность линейного строя, контраст цветовых пятен, ритмика и перспектива – заранее определяет автор рекламного плаката – художник-оформитель. Свобода импровизации ограничивается рамками заданной темы, и это всегда должен учитывать фотограф. Цвет в рекламном снимке должен концентрировать, развивать «образ вещи» за счет насыщенных по цвету пятен и принимать во внимание недопустимость сколько-нибудь значительных падающих теней.

Что бы ни было показано на рекламном снимке – человек крупным планом или мотивы натюрморта и пейзажа, – все это связано с изобразительными приемами – стилем. Проблема стиля рекламного снимка ограничена двумя направлениями: реалистическим, основанным на правдивом изображении реальной вещи, и экспрессивным – динамичным, контрастным и цветонасыщенным. Другие методы, как бы привлекательны они ни были, не в силах выполнить поставленную перед рекламой задачу.

К преимуществам газетной фоторекламы относится ее большой охват, гибкость, оперативность. К недостаткам – короткий жизненный цикл (в среднем – 24 часа), низкая избирательность, относительно низкое качество воспроизведения визуального материала. Рекламные тарифы в газетах зависят от многих факторов, главным из которых является объем тиража. Журналы бывают тех же типов, что и газеты (общественно-политические, литературно-художественные, коммерческие вестники), а также могут быть специализированными, в том числе профессиональные журналы.

Профессиональные журналы ориентированы на специали-

стов какой-либо конкретной сферы деятельности (например, для
программистов и пользователей компьютеров: журналы «Ком-
пьютерра», «Мир ПК», «Компьютер Пресс»; издания для специа-
листов в сфере маркетинга: «Маркетинг», «Маркетинг и марке-
тинговые исследования в России», на Украине – журнал «Мар-
кетинг и реклама» и др.). Журнальный формат в большей степени

способствует размещению в издании объемной, развернутой информации. Фотографии, особенно цветные, размещаемые в журналах, как правило, значительно выше) качеству воспроизведения, чем в газетах.

Рекламная фотография в прессе является важнейшей социально-психологической и коммерческой составляющей издания. Она служит своеобразным «лицом» издания, придающим ему актуальность, приближающую к запросам и интересам потребителей в наиболее быстро считываемой форме подачи информации.

Печатная (*полиграфическая*) *реклама.* Понятие печатной рекламы объединяет рекламу на таких носителях, как листовка, плакат, буклет, каталог, проспект, открытка, календарь и другие виды печатной продукции.

Листовка представляет одностороннее или двухстороннее изображение (текст), помещенное на листе относительно небольшого формата. Практика показывает целесообразность выпуска листовки сериями. В этом случае единая форма и элементы оформления облегчат узнаваемость товаров рекламодателя.

Фотобуклет – согнутый (сфальцованный) один или несколько раз лист бумаги с текстом или иллюстрациями. Схемы фальцовки могут быть самым разнообразными: от гармошки-ширмы до сложных буклетов-пакетов. Разработка буклета дороже листовки, однако он позволяет сообщить больше информации и солиднее выглядит. Фотография в буклете является серией тематически объединенных снимков, развивающих определенный визуальный образ.

Фотоплакат – издание относительно большого формата. Его особенностью является лаконичный текст. Как правило, это образ, название фирмы, изображение товара, фирменный лозунг. В плакатах применяют сканированные с оригиналов фотографические образы, монтажно объединенные с текстом.

Фотопроспект – многостраничное издание типа брошюры, листы которого скреплены. Часто используется в престижной рекламе и как средство паблик рилейшнз. Целесообразно использование проспекта для обстоятельного рассказа о фирме, ее продукции, сотрудниках и т. п. Здесь фотографическое иллюстрирование призвано наиболее выигрышно представить организацию,

фирму через яркие, запоминающиеся стороны ее деятельности, важные событий.

Фотокаталог – по форме исполнения напоминает проспект. Каталог содержит описание товаров фирмы, в нем, как
правило, обозначаются цены на них. Фотоизображение товаров дается в крупном плане, в экспрессивной манере. К средствам печатной рекламы можно также отнести фирменные поздравительные и рекламные открытки, календари (настольные, пере-
кидные, карманные), этикетки, бланки меню (в ресторанах) и др. Процесс разработки носителей полиграфической рекламы включает следующие основные этапы.

Преимуществами фотопечатной рекламы являются:

– относительная дешевизна;

– оперативность изготовления;

– некоторые носители (например, настенные календари)
позволяют обеспечить;

– довольно длительный рекламный контакт с получателем;

– отсутствие информации о конкурентах на конкретном носителе и др.

Ниже приводится перечень рекомендаций применения фотографии в печатной рекламе.

1. Количество доминирующих хроматических цветов должно быть ограничено одним-двумя (максимум тремя), а ахроматических – двумя (белым и черным).

2. Тип композиции предпочтительнее четкий и легко определяемый.

3. Отношения цветов – ясные и достаточно контрастные. Не следует объединять пятна цвета при помощи широкого градиента полутона.

4. Воспринимаемой с близкого расстояния насыщенность цвета следует понижать, а контрастность уменьшать.

5. Контуры световых и цветовых пятен должны быть, насколько возможно, четкими, а фактура предмета, если она не выражает положительного качества предмета, предпочтительнее
гладкая.

6. Следует избегать некоторых, свойственных фотографическому изображению цветов, раздражающих глаз: ядовитых,

вульгарно-грубых и т. п., так как они противоречат идее реклам-
ного снимка.

При решении рекламной композиции необходимо учитывать условия освещенности. На ярком солнечном свете лучше
всего сохраняют свой специфический тон желтый и голубой. Остальные цвета теряют свою насыщенность и изменяют цветовой
тон. В теневых местах лучше выглядят красный, зеленый и си-
ний. Для теплых цветов выгоднее освещение лампами накаливания, для холодных – люминесцентными лампами белого света.

Перегрузка формами или цветом нарушает ясность вос-
приятия сюжета, выраженность мысли, идеи композиционного
решения.

Важнейшей характеристикой фоторекламы является ее
творческий характер. Причем значение данной характеристики
настолько велико, что сам процесс, сначала на сленге практиков,
а затем и в специальной литературе, получил название креатив
(от англ. ceeate – творческий, созидательный) – творческая функ-
ция рекламного агентства по составлению рекламных текстов и
выполнение художественных работ. Один из ведущих москов-
ских специалистов-практиков рекламы Игорь Ганжа (креативный
директор РА «Пилот») определяет креатив как «процесс инфор-
мационного и эмоционального наполнения рекламной коммуни-
кации». И. Ганжа также предложил условную классификацию
креатива по критерию наличия и необходимости иллюстраций:

дизайнерский (например, плакат, практически все видеоролики
и т. п.), то есть креатив, направленный на создание визуального
образа; *копирайтерский* (то есть текстовый, например: «Нигде,
кроме как в Моссельпроме», «Голосуй или проиграешь!» и др.);
смешанный (содержащий элементы первых двух типов).

Создание рекламного обращения – сложный и многоплановый процесс, который помимо творческой составляющей включает в себя и элементы научных исследований, и проведение логического анализа, и сложные межличностные отношения (заказчика и рекламиста, творческого работника и менеджера сотрудников различных подразделений рекламного агентства и др.).

Бывший директор американского рекламного агентства ВВЭО
А. Осборн выделил следующие основные этапы творческого фоторекламного процесса, применяемые и у нас.

Ориентация – определение визуальной идеи. *Подготовка* – сбор относящейся к делу визуальной информации.

Анализ – выделение и соотнесение визуальных образов в композиции.

Формирование идеи – сбор различных вариантов визуального образа.

Инкубация – выжидание, во время которого приходит озарение.

Раздел 5

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

5.1. Роль видения и мышления в процессе аудиовизуального творчества

Видение окружающего мира как способ умозрительных психических реакций, способность улавливать формы, линии, сочетания светотональных переходов и нюансов, проникновение в сущность предметов через их внешние очертания приходит в процессе постоянных тренировок в процессе выполнения упражнений, развивающих зрительные представления. В видении скрыта способность удивляться совершенству мира, его противоречиям, гармонии его отдельных частей или несовместимости явлений. Образное или символическое видение формируется в зависимости от доминирующей развитости соответствующих представлений. Оно появляется в результате осмысления того, что было обнаружено, открыто в прошлом познавательном опыте. При этом преодолеваются ставшие уже привычными взгляды. Способность в окружающих вещах видеть гармонию, красоту линий, игру света и тени относят к области художественного видения, углубление в суть явлений, обострение чувственного восприятия при обнаружении скрытых смыслов относится к интеллектуальному видению.

С помощью зрительного восприятия регистрируется глубинное изменение формы, масштабная выразительность, свето-

тональные и перспективные построения, главное и второстепенное, характерное и несущественное. Видение сопряжено со зрительной наблюдательностью – способностью замечать штрихи, нюансы, детали, характерные, но мало заметные особенности предметов и явлений. Ассоциативные образные решения основаны не на внешних эффектах, но на разного рода связях с мыслями по поводу видимых явлений.

Овладение языком аудиовизуальных образов помогает увидеть возможности их использования, постичь их внутренние закономерности, что в свою очередь существенно активизирует видение. Система формирования видения – совокупность личностных ориентации в сфере экранных образов и символов. Основной

дидактический принцип овладения медиаязыком – это постепенное расширение круга воспринимаемых объектов, зоны их взаимовлияния от системы непосредственного предметного окружения до расположенных в виртуальной реальности.

Образное видение связано с особенностью зрительного восприятия, при котором повышается чувствительность к генерированию образов в процессе наблюдения, слежения и поиска. Это позволяет осуществлять познавательную деятельность на основе личностного мировосприятия и собственной позиции.

Знаково-символическое видение включает в себя и сам знак, и его формы, а также условности символа в различных варьируемых значениях. Оно способно существенно повысить интенсивность визуализации различных смыслов.

Интеллектуально-образное видение заключается в придании образам смыслового значения, в опредмечивании предполагаемых решений, связей, систем. Здесь могут привлекаться ирреальные образные решения, связанные с иллюзиями и фантомами, сгущаться эмоции, настроения, мысли, вызванные не только ситуациями и событиями обыденности, но и также искусственно организованным материалом подсознательные интеллектуальные решения и образные ходы получают новую структуру, будучи извлеченными из него. Видение всегда опирается на совокупность деятельностных и смысловых контекстов, структурные характеристики которых воспроизводятся на экране, как отмечает Р. Арнхейм. Таким образом в процессе формирования психики человека определяются основные структуры его видения, опирающиеся на зоны ближайшего развития. При этом познание носит опережающий характер, реализуя потенциальные возможности видения, заключенные в системной мыследеятельности на основе экранных образов. Благодаря видению человек начинает постепенно приходить к осознанию визуальных образов, интуитивному распознаванию значений

и смыслов, заложенных в визуальном пространстве любого эк-
ранного повествования, логически выстраивать накопленную визуальную информацию. Постепенное изменения стилей, тем, сюжетов, способов познания и мышления, что в свою очередь начинает формировать новые типы видения.

Меняя не только видение, но и способ изображения, форму организации визуального материала, можно добиваться большей

всесторонности в отражении познаваемого материала, стремиться к тому, чтобы он отвечал установленным принципам, моделям, мироощущению. Любое изменение сложившегося видения должно удовлетворять современным парадигмам мышления (системам идей, понятий, представлений, фиксирующих видение и определенные способы изображения).

На этой основе появляются новые способы визуализации, в которые входят способы построения изображения или выражения (суммирование проекций и видов, художественное и светотеневое моделирование, перспектива и т. п.), а также артефакты, с помощью которых они создаются (линия, световое пятно, светотень, фон, тон, масштабы, организация пространства и колорита, пропорции, композиционные связи). Эта техника, как фильтр, выявляет для видения одни характеристики и моменты и отсекает другие, поэтому она в значительной мере ответственна за видимую глазом форму и структуру предмета.

Способности к различным типам видения развиваются на основе поддержания интереса к эвристическим способам познания. Это осуществляется на основе постоянного обновления впечатлений, направлений деятельности, «погружения» в среду изучаемого предмета, развитие глубинности, маштабности и целостности зрительного восприятия, акцентирования на главном, видение смысловых внутри- и межконтекстных переходов. В видении отражается концентрация приемов, способов и средств познания.

К понятию «видение» примыкает понятие «визуальное мышление», под которым понимается осмысление содержания аудиовизуального восприятия в соответствии с собственными установками, понимание образов и символов и соотнесение с другими элементами интеллектуального пространства. Анализ, синтез, оценка и комбинирование медиатекстов носит характер построения концепции изучаемого явления. В визуальном мышлении сочетаются образное и логическое решение проблемы. Оно носит преимущественно диалоговый или монологический характер, может иметь критическую или соподчиненную окраску в зависимости от сложившихся внутренних противоречий и содержания. Диссонансы текстов и изображений, разновременные и разнопространственные блоки аудиовизуальной информации мо-

гут объединяться за счет смысловой, концептуальной, тематической, проблемной или ассоциативной сочетаемости.

На основе исследований Н. Н. Борагиной, В. Л. Деглина, Г. А. Доброхотовой, С. Ю. Маслова, Н. Н. Николаенко, выявлены основные признаки познавательных процессов, свойственных образному (правое полушарие) и логическому (левое полушарие) мышлению. На основе этих данных определяются визуальные характеристики этих двух видов мышления, определяющие соответствующие способы познания.

5.2. Социокультурные концепции аудиовизуального творчества

Уровни познавательной деятельности следует понимать как градацию продвижения к творчеству и самоосуществлению и своеобразную иерархию преобладающих видов деятельности. Сошлемся в этом вопросе на подходы омского исследователя, доктора педагогических наук Н. Ф. Хилько, который выделяет следующие уровни:

1) объяснительно-иллюстративный, или информационный, уровень, связанный с погружением в проблему в процессе восприятия материала и насыщения им; развертывание проблемного поля;

2) репродуктивно-воспроизводящий уровень: получение знаний по стереотипам и образцам и обозначенным алгоритмам действий;

3) уровень практического освоения знания в форме развертывания идей, классификаций, прогноза и проектирования;

4) проблемно-развивающий уровень: дальнейшее развитие идей в форме собственных интерпретаций и целостного видения проблемы;

5) исследовательский, эвристический уровень, предусматривающий нахождение самостоятельных, творческих решений;

6) уровень рефлексивной коммуникации и творческого саморазвития предусматривает наличие интеллектуальных приращений как стимулов личностных новообразований.

Вот почему можно определить следующие семь этапов

учебной деятельности.

1. Объяснение и иллюстрирование в процессе познания является сущностью этапа, заключающегося во включении в проблему.

2. Воспроизведение и работа по известным алгоритмам приводит к необходимости поисковой образовательно ориентированной деятельности.

3. Практическое освоение знаний свидетельствует об определенной степени усвоения материала в экранной деятельности.

4. Благодаря усвоенной информации создаются предпосылки развертывания проблемы, заключающиеся в возможной интерпретации и структурировании аудиовизуального материала.

5. Исследование и поиск, выводящие на самостоятельные решения, являются основой пятого, творческого уровня учебной деятельности.

6. Возникающая на уровне рефлексии возможность воплощения своего замысла претворяется в форме презентации полученной учащимся аудиовизуальной информации.

7. Представленная и усвоенная информация не является завершением процесса познания, который непрерывен и находит свое продолжение в дальнейшей когнитивно-развивающей коммуникации.

Цели информационно-образовательного взаимодействия в сфере экранных технологий дифференцируются по уровням следующим образом.

Первый уровень – отбор экранных средств и медиатекстов для сбора информации и составления базы знаний; получение информации, удовлетворяющей познавательным интересам и способностям учащихся; иллюстрация трудно представляемых и требующих визуального анализа явлений.

Второй уровень – использование ранее полученных знаний и умений; объяснение своих предпочтений; определение спосо-

бов познавательной деятельности и адекватных медиасредств;
анализ сюжетных (смысловых) линий; анализ медиатекстов в историческом, социальном и культурном контекстах; создание медиатекста по модели имеющегося.

Третий уровень – использование готовых медиатекстов для решения посильных задач; оценка языка медиатекстов; их некоторых форм, жанров и категорий; «чтение», идентификация и об-

суждение аудиовизуальных тестов, в том числе вопросов, связанных с языком медиа (ракурс, план, цвет, звук); исследование типологии фабул, встречающихся в медиатекстах и сравнение новых типов фабул с известными; идентификация и описание различных стереотипов в медиатекстах; анализ новых значений словесных и визуальных символов; раскрытие содержания завязки, развития действия и развязки сюжета; понимание специфики медиатекстов; распознавание символических кодов, используемых медиа (кадр, перспектива, ракурс); объяснение того, как информация соотносится с кодами и условностями; анализ подразумеваемых и открыто выраженных идей; понимание смысла в комбинации элементов (звук, кадр, перспектива); понимание взаимодействия символических кодов для создания смыслы; сравнение способов интерпретации экранной информации; использование различной техники в планировании и создании медиатекстов.

Четвертый уровень – использование аудиовизуальной технологии для обучения и развития, создание проблемного пространства, развития способов владения аудиовизуальным языком, анализ сюжетных и смысловых контекстов; постановка вопросов и проблем в досугово-образовательной деятельности; создание различных вариантов интерпретаций медиатекстов; определение путей решения проблем и задач; оценка эффективности различных элементов медиатекста; создание различных сюжетов на основе одного и того же изображения и наоборот (вербализация/экранизация).

Пятый уровень – создание собственных знаков, символов и визуальных артефактов; разработка способов построения сюжета; выражение собственных предпочтений или точек зрения; участие в дискуссии с помощью интерактивных средств; критическое чтение и оценка медиатекстов; типизация, классификации и сравнение медиатекстов с помощью экранных форм выражения; использование медиатекстов для исследования процессов и явлений; выбор средств и форм медиа; принятие решений по поводу использования доступных аудиовизуальных медиа (обоснование, выполнение и презентация своего медиапроекта); эксперименти-

рование с различными формами и технологиями с целью изучения специфики их использования [46].

С образным мышлением тесно соприкасается и рефлексивный процесс, заключающийся в последовательном развертывании образных и символических обобщений на основе соотнесения перцептивных единиц-кадров, их составных частей. В процессе рефлексивной коммуникации экранных фрагментов выявляется своеобразная «энергетика» – атмосфера эмоциональных, образных, ассоциативных и смысловых связей между перцептивными единицами.

Аудиовизуальные технологии в образовании вариативны, могут целостно или фрагментарно включаться в образовательный процесс. Методика построения моделей обучения и развития базируется на циклах познавательных, творческих и игровых заданий. Для обоснования аудиовизуальных образовательных технологий используются следующие теории, апробированные мировой практикой медиаобразования.

1. *Теория медиаобразования как источника «удовлетворения» образовательных потребностей*, цель которой – в помощи извлекать из медиа максимум пользы в соответствии с желаниями и склонностями.

2. «*Практическая» теория медиаобразования,* ее сущность в создании студентам своеобразных видеосюжетов, в которых благодаря умелому использованию языка медиа обозначаются контуры самопостижения практико ориентированного знания.

3. *Семиотическая теория медиаобразования* – репрезентация (представление) экранной информации в виде медиатекстов,

благодаря чему открываются возможности креативно-
эстетического преобразования информации в процессе формирования собственной образовательной стратегии.

4. *Теория формирования «критического мышления»* в процессе взаимодействия с экранным текстом. При этом складывается система социальных ценностей, с помощью которой преодолевается односторонность обучения, ненадежность данных, при-

[46] См.: *Хилько Н. Ф.* Социокультурные аспекты экранного медиатворчества.
Омск : ОГУ, 2004. С. 28–30.

страстность суждений, неясность аргументации и бездоказательность, манипуляция со стороны экрана.

5. *Культурно-диалогическая теория медиаобразования* направлена на оценку и взаимодействие медиатекстов, следствием чего является вкладывание различных смыслов в экранную информацию и самостоятельная ее оценка.

5.3. Видеотехнологии в социально-культурной деятельности

С помощью видеокамеры на экране воссоздаются этапы восприятия окружающей реальности, за счет следования движения человеческого глаза и интерпретации этого движения с помощью монтажа. Первичный и вторичный монтаж создает условия для перехода с помощью эффектов «продолжения» и «вставки», подбираются крупность планов, центра внимания, место съемки, световые и цветовые соотношения, направление, фаза и скорость движения. Каждому приему съемки или просмотра соответствуют различные творческие обоснования.

Движение объектива видеокамеры идет от общего плана к крупному, детализация видеообраза может стать стимулом активного художественного мышления, если зритель попытается ощутить образное содержание деталей, а потом синтезировать, выстраивая экранное пространство картины в своем сознании на основе эмоционально-смыслового соотнесения. Установление ассоциаций создает внутреннее содержание экранного повествования.

При этом фиксируется смена построений и мыслей, эмоционально-смысловая динамика в развитии пластических образов, соответствующие образные обобщения. Помещение объектов восприятия в контекст видеофильма, их раскадровка, фрагментирование и связывание формирует энергетическое пространство личных ассоциаций, чувств, мыслей, духовно-нравственной жизни.

Видеотехнологии обладают важной специфической особенностью существовать в форме экранной речи, связанной с навыками аудиовизуального общения на основе звукопластической динамики информации, меняющегося пространственного и вре-

менного измерения. Вертикальные и горизонтальные направле-

ния восприятия в видео регулируют поток ритмических и образных развертываний. Экранный образ в данном случае не столько выражает эмоцию, сколько показывает, как во внутреннем пространстве скоординировано впечатление от получаемой зрителем видеоинформации. Внутреннее и внешнее пространства при этом как бы обращены друг к другу и словно ведут диалог. «Создание видеокомпозиции, как следует из вышесказанного, это проекция внутреннего пространства вовне»[47], – отмечает Н. Ф. Хилько.

Реализация системы мыслетворчества в видеокультуре в виде поэтапных умственных действий проходит пять этапов:

– осмысление перцептивных действий;

– рассмотрение структуры аудиовизуального восприятия;

– выделение ключевых понятий;

– закрепление рефлекторных реакций, алгоритмов восприятия в системе тренинга, развивающих воображение, зрительную память, логическое, образное и ассоциативное мышление;

– выход за пределы сложившихся стереотипов познания и используемых алгоритмов[48].

Видеотехнология осуществляется в три этапа.

Первый этап – следование логике восприятия видеофильма и создание своего алгоритма видения с помощью раскадровок, составления монтажных записей, работы с фонограммой и построения образных обобщений.

Второй этап – видеотренинг, моделирующий линейное, ассоциативное или полифоническое экранное повествование посредством составления коллажей, визуально обозначающий проблему или конфликт; построение в видеокадре образной атмосферы экранного повествования; рефлексивный комментарий экранных фрагментов.

Третий этап – целостный охват экранного повествования,

постижение внутреннего содержания, осмысление сцеплений
пластической композиции кадров. В видеотехнике заложен твор-
ческий потенциал изменения логики чередования и смены изо-
бражения.

[47] *Хилько Н. Ф.* Социокультурные аспекты… С. 42.
[48] Там же. С. 42–43.

При выпуске видеофильмов должны учитываться психолого-педагогические и методические аспекты подготовки учебных материалов. Необходим тщательный подход при отборе видеофильмов для использования в разной аудитории. Монологи должны быть оптимальной продолжительности, речевой ряд не должен доминировать над зрительным, тема должна быть строго выдержана.

Видеотехнологии перспективны для использования в учебном процессе. Не представляет сложности запись на видеокассету любого материала с экрана телевизора (репродуцированный видеоматериала), тиражирование видеозаписи, фрагментирование для повторного просмотра. Видео позволяет возвращаться назад с целью:

- тренинга;
- более детального изучения объекта восприятия;
- целевого просмотра.

Существуют следующие формы использования видео в учебном процессе: видеоуроки, видеолекции, видеоэкскурсии, демонстрационный материал в видеофрагментах, видеоспектакли, видеоконцерты, видеожурналы.

Информационная насыщенность видеофильма заключается в том, что посредством демонстрации за короткий промежуток времени можно передать такой объем информации, который нереально представить при словесном изложении. В таком случае темп предъявления видеоинформации может меняться, благодаря чему возникает возможность более или менее подробного изложения.

Управление процессом восприятия информации с экрана определяется не только темпом ее подачи, но и логикой изложения, использования средств видеосъемки для выделения того или иного плана вплоть до их детального изложения.

С помощью видео осуществляется четкое и продуманное дозирование информации, чтобы не допустить перегруженности фильма. В связи с этим композиция и логика построения видеофильма должны быть таковыми, чтобы создать проблемную ситуацию, требующую взаимных решений.

Дидактические функции видеофильмов заключаются в следующем:

– создание условий для получения новых знаний;

– иллюстрирование учебного материала;

– обобщение и систематизация имеющихся знаний;

– стимулирование самостоятельного познания.

Перед использованием видеоматериала необходим подготовительный этап. Следует изучить в какой мере объем, качество содержания видеоматериала и характер его подачи соответствует учебным задачам, какие акценты делают авторы фильма и совпадают ли они с тем, что хотел донести до аудитории преподаватель. Особо следует обратить внимание на удачность и целесообразность дикторского текста.

При фрагментарном просмотре видеофильма необходимо определить границы каждого эпизода и распланировать работу до и после просмотра. Длительность фрагментов не должна превышать 4–6 минут, общее количество фрагментов на одном уроке – не более 5. Продолжительность фильма на одном уроке – не более 20–30 минут, изображенное на экране не должно восприниматься без комментария.

Во вступительном слове к видеофильму создается психологическая установка на захватывающее и увлекательное восприятия. Изучается тема, поясняются наиболее трудные или не полностью раскрытые в фильме места, комментарий дается только в случае отсутствия дикторского текста. Он должен быть предельно лаконичным, четким, чтобы не мешать восприятию экранного изображения.

Функции комментария:

– пояснение непонятных эпизодов;

– обращение внимания зрителя на главные моменты;

– подчеркивание существенных деталей изображения;

– увязка отдельных кадров фильма и углубление их содер-

жания;

– связь видеоиллюстраций со всем содержанием лекции.

Вопросы к фильму задают до, во время его демонстрации или после нее. Кратко сформулированный вопрос, заданный во
время просмотра, должен легко укладываться в кадры, к которым

он относится. До демонстрации задают вопросы, связанные с установкой на целевое восприятие фильма.

Эффективной формой мобилизации внимания, повышающей ответственность зрителей при просмотре фильма, активизирующей их восприятие, является выдача заданий, которые перед его демонстрацией формулирует преподаватель. К их числу относятся: зарисовка иллюстративного материала с подписями, повторение увиденных опытов, упражнений, экспериментов; изготовление моделей или макетов по образцу, подготовка пересказа по плану фильма, воспроизведение диалога действующих лиц, написание эссе, изложения или сочинения по мотивам увиденного. Задания можно дополнить вопросами.

После просмотра выясняется степень усвоения материала, он приводится в систему, делаются выводы и обобщения. Мысль направляется на подтверждение теоретических и практических положений. Проводится послепросмотровая беседа, цель которой – переработка увиденного, анализ, сопоставление, вскрытие причин и следствий.

Кроме этого, видеофрагменты помогают созданию проблемных ситуаций. Они могут использоваться в качестве вводного материала, предшествующего формулированию проблемы. В другом случае с помощью фрагментов дается опорный фактический материал, ведущий к появлению вопроса. Хорошо, когда есть факты, удивляющие и вызывающие желание дойти до истины.

Видеотворческие лаборатории (творческие встречи), видеорепортажи и видеоочерки помогают иллюстрировать учебный материал. Видеозаписи используются для уточнения и обобщения знаний, формирования навыков доказательства и аргументации, анализа ответов и контроля знаний. Повторные видеосеансы служат для просмотра с новых позиций, обсуждения, дополнения и критики, самоанализа и коррекции в процессе тренинга. Видеозаписи легко сочетаются с другими средствами обучения – книгой, фотографией, зрелищными средствами.

Активное отношение к видеоинформации достигается не только за счет ее содержания, но и также за счет своеобразия композиционного решения и монтажа материала. Разные интерпретации одного образного содержания наталкивают на сравне-

ния, обобщения, сопоставления. Показ незавершенного эксперимента вызовет необходимость самостоятельного развития практических идей. Пропуск определенного этапа в изложении видеоматериала потребует восстановления пропущенного.

Вопросы и задания закладываются в сценарий таким образом, чтобы активизировать мысль студентов. Обращение непосредственно с экрана позволяет дифференцировать и индивидуализировать объяснение или повторение темы. С экрана монитора может звучать указание или инструктаж, а ответы учащихся записываются на видео.

Учебный видеофильм может быть разработан и снят самими учащимися, и тогда он становится средством коллективной самостоятельной творческой работы. Специфическими особенностями видеоизображения являются: наличие крупного плана, подетального изображения, спецэффектов, стоп-кадров, рабочих пауз, благодаря которым достигается большая интимность и личная обращенность к зрителю. Кроме этого, возникает эффект обратной связи и коммуникации с ведущим. Кстати, здесь надо не забывать, что слово видеофильма не регламентировано скоростью пленки, и это позволяет ведущему более глубоко пояснять объект показа: детали, задания на любом отрезке учебного процесса.

Видеозаписи создаются с учетом дидактических особенностей лекций, уроков. Стоп-кадры, формы свободной связи слова с изображением и спецэффекты подразделяются на целостные, фрагментарные и вставочные. Они имеют четкое назначение и включаются в обучение на основе принципа дополнительности (комплементарности).

Рассмотрим соотношение изобразительно-технического и

педагогического потенциала видеоиформации, то есть те основополагающие методические приемы, с помощью которых используется в учебном процессе видеоинформация: предоставление видеоматериала, мотивирующего работу и стимулирующего интерес к теме;

– управление процессом познания через комментарий;
– выдача заданий, заложенных в видеоинформации;
– использование ретроспективного анализа;
– использование сравнительного «разноракурсного» анализа;

– учет коррекций учащихся с целью внесения предложений по улучшению и перемонтажу видеоинформации;

– изменение композиции и монтажа видеофильма для различных интерпретаций;

– управление обучением через использование творческих работ;

– создание условий для видеоредактирования.

Видео предоставляет возможности любых комбинаций с

изобразительным рядом, позволяющих осуществлять интенсивный поток трансформаций объемов, предметов, деталей, светоцветовых гамм, впечатывание одних кадров в другие.

Видеокамера дает возможность программировать и создавать экранную реальность, динамические зрительные образы.

Легкость съемки и воспроизведения ее результатов позволяет говорить о применении видео как средства визуальной письменности. Зрительными образами не только фиксируется динамика реальной действительности, но и передается отношение к ней.

Можно выделить следующие виды учебного кино: компонентные, сопровождающие, заместительные и творческие.

При этом могут быть различные формы использования видеоинформации в сочетании с деятельностью педагога.

1. Допросмотровая деятельность:

– включение вводного вступительного слова;

– выдача просмотровых заданий;

– применение эвристического (стимулирующего) вступления.

2. Просмотровая деятельность:

– эвристический комментарий;

– параллельный комментарий (расстановка акцентов и выдача дог няющего материала);

– акцентирующее и связующее управление просмотром;

– различная интерпретация при повторном показе;

– фрагментарный показ с включением образных вставок-связок;

– видеоигры как форма познавательной деятельности.

3. Послепросмотровая деятельность:

– проведение опроса и рефлексии;

– творческие задания (рисунки, фотографии);

– проекция личностных смыслов.

5.4. Компьютерные и мультимедийные технологии в социально-культурной деятельности

Компьютер – одно из наиболее современных технических средств автономно и в составе мультимедийных комплексов широко применятся как средство обучения, являясь основой программированного обучения и создания различных обучающих программ. Он позволяет строить обучение в режиме диалога, реализовывать, реализовывать принципы индивидуализированного обучения, опирающегося на модель учащегося.

Компьютерная техника способна сама кардинально изменить технологию обучения, научить алгоритмически действовать, расчленять любую сложную задачу или проблему на простые компоненты, видя конечный результат, четко его представляя, конструируя программу по блокам. Из пассивного изучения предмет образования превращается в активную деятельность, при которой проявляется личный интерес, личный подход, производится индивидуальный отбор вопросов.

Выделяют следующие типы компьютерных обучающих систем: *тренировочные* (предназначенные преимущественно для закрепления умений и навыков), *наставнические* (ориентированы на усвоение понятий и работают в режиме, близком к программированному обучению); *проблемного обучения*, реализующие непрямое управление; *имитационные и моделирующие*; *игровые*

программы, использующие в качества средства обучения игру. С учетом развития компьютерного обучения различают традиционные и интеллектуальные обучающие системы.

Основные особенности ИОС (включая экспертные системы): управление учебной деятельностью с учетом всех ее особенностей на всех этапах решения учебной задачи, начиная с постановки и поиска принципа решения и кончая оценкой оптимальности получения результата. Обеспечение диалогового взаимодействия осуществляется на языке, близком к естественному.

В ходе диалога может осуществляться не только правильность тех или иных действий учащихся, но и стратегия поиска решений, планировочных действий, приемы контроля. На основе динамической модели учащегося компьютер может объяснять свои действия (включая стратегию поиска задачи), а учащийся

получает возможность увидеть результаты этих действий, появляются новые возможности в рефлексии учащимися своей деятельности.

Допускается постановка учащимися учебных задач и управления процессом их решения. Вместе с тем здесь обязательно обеспечивается распределение управляющих функций между компьютером и учащимся, предавая последнему новые обучающие функции и обеспечивая оптимальный переход к самообучению. Здесь решение заранее не программируется, а закладываются данные об учебной задаче, целях обучения, особенностях учащегося, способах оказания ему помощи. Традиционная компьютерная система реализует заложенную в нее программу, а интеллектуальная обучающая система выступает как понимающее устройство, которое способно в каждый конкретный момент принимать решения о том, как в данный момент оптимально строить процесс обучения. Эта система организует управление учебной деятельностью как эвристический процесс.

Пассивные ИОС не содержат механизмов построения модели учащимися и не имеют педагогической стратегии. Это – компьютерные учебные среды, микромиры, построенные по принципу «учение без обучения» (лото). При этом ребенок сам программирует путь учения. С точки зрения дидактики, ядро компьютерного обучения составляет учебное обеспечение. Учебное обеспечение реализуется с помощью единой обучающей программы, содержащей компоненты, обеспечивающие управление образовательной деятельностью: учебный текст, задания и оценку выполнения предыдущего задания, а в случае необходимости – и некоторую подсказку. По мере усложнения функций, возлагаемых на компьютер, усложняется и учебное обеспечение. Усложнение структуры обучающей системы происходит параллельно с ростом ее интеллектуальности.

В современной компьютерной системе процесс обучения

поддерживается комплексом программ (модулем). Различают
следующие модули: экспертная система, педагогический модуль, управление учебной деятельностью, модель учащегося, познавательный интерфейс.

Компьютер расширяет возможности наглядного представления учебного содержания; ускоряется усвоение разнообразных декларативных и процедурных знаний; предоставляется учащимся доступ к большим объемам информации. Компьютер позволяет включить в содержание обучения различные эвристические средства, прежде всего стратегии поиска решения задач. Компьютер создает реальные предпосылки для создания интегрированных учебных предметов, усиления профессиональной направленности обучения.

В компьютерных образовательных технологиях используются инновационные методы обучения, реализующие изобразительные возможности компьютера (визуализацию); расширение круга учебных задач; широкой диалогизации учебного процесса, возможности моделирования совместной деятельности учителя и учащегося на всех этапах обучения. Значительная гибкость на всех этапах обучения достигается при помощи широкого варьирования «поля самостоятельности», то есть тех отклонений от нормативного способа решения задачи, при помощи которых предоставляется помощь.

Компьютер предоставляет информацию, в том числе и относящуюся к способу решения поставленной конкретной задачи. Исключает отрицательные эмоции при допущении ошибки, дает возможность приобщения к исследовательской работе. Компьютер может служить целям развития одаренных детей, а

также реабилитации и коррекции проблемных категорий моло-
дежи.

Расширение круга учебных задач в компьютерных технологиях связано со следующим: применение задачи на моделирование и имитацию, задач нового типа (например, на «погружение»
в социальную среду или ситуацию, рефлексию своей деятельности учащимися). Осуществляется переход от эпизодического к
систематическому применению компьютера в учебном процессе, к управлению учебной деятельностью в процессе решения задачи, широкой диалогизации учебного процесса. Системы с же-
стким управлением заменяются системами с большими возмож-
ностями для проявления активности учащимися. Используются
новые средства информационных технологий обучения; учебные

и игровые среды, экспертные системы, гипертекстовые обучающие системы.

Компьютерная техника дает возможность реализовать свои творческие идеи в виртуальном мире. Объемное изображение и звук могут способствовать развитию памяти, реакции, интеллекта, логики, внимания, восприятия и воображения. Современные технологии позволяют любому человеку создавать компьютерные фильмы, энциклопедии, журналы, интернетные сайты. Компьютер в сочетании с видео и другими электронными системами представляет собой мультимедийную систему. Рассмотрим функции мультимедийных средств, позволяющих активно вне-
дряться в образовательный процесс.

1) информационно-поисковая;
2) коммуникативная (диалоговая);
3) рекреативная (отдых и развлечение);
4) техническое опосредование учебного процесса;
5) заместительная (вместо лекции, экскурсии, семинарского занятия);
6) индивидуализации образовательного маршрута;
7) закрепление знаний, умений и навыков;
8) тренинговая;
9) ускорение процесса получения знаний;
10) контроль и коррекция качества получаемых знаний;
11) учет и мониторинг образовательного процесса;
12) управление учебным процессом;
13) создание индивидуальной стимулирующей среды, анализа и экспериментирования.

Сочетание изображения, комментария и клипа создает отличную от обычного урока атмосферу общения и приближает
учащегося к реальной атмосфере жизни. Индивидуальный темп продвижения, возможности возврата к интересующемуся материалу, поисковая деятельность, созерцание. Рассматривание в
сочетании со звуком и анимацией способствуют углублению познания. Компьютер может способствовать психическому развитию человека, формируя и развивая у него творческие способности. Для этого компьютерные образовательные технологии
должны включать в себя:

1) мастерские;
2) экспериментально-практические площадки;
3) возможности телеэкскурсий и путешествий;
4) телеигротеки;
5) индивидуальные и групповые проекты;
6) интегрированные полипредметные занятия (создание компьютерных альбомов, сценариев, экскурсий).

Можно согласиться с Н. Ф. Хилько, который выделяет следующие учебные блоки применения компьютера в образовании сообразно функциям компьютера[49].

1. *Расширение знаний* и знакомство с новыми источниками, недоступными для обычного визуального ознакомления. К данному типу отнесены задачи использования компьютера как вспомогательного средства, способствующего более эффективному решению дидактических задач.

Содержательные компоненты данного блока – разнообразная видеоинформация, демонстрационные программы, обучающий эффект которых состоит в создании условий для погружения в образовательное пространство и более эффективное воздействие на ассоциативную, зрительную память и восприятие. Здесь используются следующие компонентные виды образовательного мультимедиа: видеоиллюстрация, видеопрезентация, видеоэкскурсия, видеонаблюдение, телетрансляция, теледемонстрация, телевставка, электронный учебник.

2. *Упражнения* на постижение графических, колористических, композиционньх, символических и логических закономер-

ностей; поиск различных возможностей и эффектов графических редакторов (отражение, инвестирование, трансформация, наложение). На компьютерный носитель информации налагаются некоторые функции для решения дидактических задач. Содержание блока – в том, что компьютер осуществляет контроль выступая в роли тренера (тренажера). Обучающий эффект при этом состоит в развитии представлений в данной области знании; умении и навыков, применении новых технических средств и способов познания.

[49] См.: *Хилько Н. Ф.* Социокультурный аспект… С. 52–54.

Здесь используются соответствующие сопровождающие виды образовательных мультимедиа: видеотренинг, видеоэксперимент, видеоигра, компьютерный репититор, маршрутизатор, переводчик, телевикторина, телеобозрение, телереконструкция, видеоклип.

3. *Развитие коммуникативности* студентов в интерактивной среде. Здесь основная задача – усвоение и развитие знаний в процессе различных видов общения с помощью создаваемой среды электронной коммуникации. Содержательные компоненты: занятия как система взаимодействующих субъектов педагогической деятельности. Обучающий эффект состоит в формировании творческой направленности в познании, совершенствовании коммуникативных способностей, предприимчивости, состязательности, сообразительности. Здесь с успехом применяются заместительные жанры образовательного мультимедиа: видеоурок, телезанятие, телеконкурс, телекурсы, видеотренинг, видеомониторинг, телелекция, телемост, теледискуссия, телетестирование, телеконференция, передвижная компьютерная выставка, деловые игры.

Для развития невербального общения с успехом применяются видеоигры, в частности имитационные. Они помогают включить в процессе познания не только память учащегося, но и его воображение, моторику, насколько все это расширяет возможности понимания и воспроизведения. Особая программа позволяет преподавателю здесь же, на занятии, проанализировать результаты игры. Явления, кажущиеся взрослому человеку электронным чудом, юношеством воспринимается как естественное окружение. Подобные игры существенно повышают мотивированность обучения и делают познание процессом поиска, добывания знаний.

4. Цель следующего блока состоит в том, чтобы студент

выступал в роли *творческого субъекта* своей деятельности. Соответственно здесь основной задачей выступает моделирование компьютерных объектов усвоения знаний с помощью конструирования. Содержательными компонентами являются занятия как своеобразные формы «погружения» в интерактивные среды, обучающий эффект, достигаемый на данном уровне, – развитие творческой активности, рефлексивных и коммуникативных спо-

собностей, памяти и восприятия. Здесь применяются следующие творческие виды образовательного мультимедиа: видеоигры, творческие лаборатории, компьютерная анимация, компьютерные фильмы, сайты, энциклопедии, газеты, словари и журналы.

5. *Компьютеризация образовательной среды* и окружающего фона создает обстановку, погружение в которую способствует ускорению познания и развитию в дальнейшем комбинаторных способностей. В этом отношении особую роль играют компьютерные игры. Исследователи считают, что интерес к компьютерным играм проходит несколько стадий развития. Сначала появляется повышенный интерес к компьютерным играм, затем он сменяется любопытством к алгоритмической стороне с самостоятельным разбором программы игры и анализом возможным методов программирования (игровых стратегий). Затем это желание переходит в стремление самому запрограммировать игру, что не только выражает потребность в самовыражении, но и удовлетворяет игровое первоначало учащегося.

В зависимости от своего целевого назначения учебно-ориентированные пакеты прикладных программ делятся на три группы.

Выполнение в процессе обучения тестов влияет на общий психологический климат в группе. Все больше доверия появляется не к интуитивным знаниям, а к суждениям, основанным на контролируемых экспериментах. Неформальные, инновационные методы развивают творческую смелость, воображение, способствуют развитию дивергентного мышления, развитию самостоятельности к оптимальному выбору.

В зависимости от способа включения в деятельность, основанного на познавательных возможностях компьютера, определяются стратегии развития личности. Компьютеру свойственна способность оперативного обновления учебной информации – динамичность, системное обогащение содержания, символизация познаваемых явлений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы рассмотрели в данном учебном пособии не только специфику аудиовизуальных искусств (кино, телевидение, видео, анимацию, компьютерную графику, художественную фотографию и др.), но и их виды, жанровую структуру, а также разные формы экранного (аудиовизуального) творчества.

Целью аудиовизуального творчества является создание художественного образа, который включает в себя не только образ – характер аудиовизуального произведения, но и звукозрительный образ произведения, образ каждого эпизода, сцены и везде изобразительность (визуальность) переходит в образность. Самое сложное в процессе аудиовизуального творчества – это процесс создания кино-, теле-, видеофильма, который включает в себя несколько этапов: от замысла к сценарию, разработку режиссерского сценария, в который режиссер привносит свое видение мира, свой жизненный опыт, в котором он воплощает художественную концепцию фильма, подбор съемочной группы, куда входят оператор, художник, композитор, звукорежиссер, актеры-исполнители – словом, все те, кто создает аудиовизуальный (звукозрительный) образ фильма.

К формам экранного творчества относится и фотомастерство. В этой связи мы достаточно подробно рассмотрели эстетические особенности художественной фотографии, основные особенности жанровой фотографии и эволюцию фотожанров, а также специфику рекламного фототворчества, что также актуально.

Большое внимание в учебном пособии уделено мультимедийным формам творчества в контексте социально-культурной деятельности. Мы подробно рассмотрели видеотехнологии в системе социально-культурной деятельности, а также компьютерные и мультимедийные технологии, способствующие повышению уровня креативной деятельности студентов. В аудиовизуальных

аспектах креативности особо выделена роль видения и мышления, без которых аудиовизуальное творчество не состоится.

Но самое главное, что на каждом из этапов аудиовизуального творчества нужны не только знания, но и умения, здесь четко прослеживается духовно-личностные доминанты, связанные с актуализацией естественного саморазвития, реализации своего

творческого потенциала, что определяется содержанием соответствующих технологий. Другими словами, данное учебное пособие – это система помощи, это первая ступенька, плацдарм, основываясь на котором можно формировать свои творческие умения и навыки, то есть развивать и обогащать свой творческий опыт.

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Аудиовизуальные искусства как предмет изучения.
2. Технологическая основа аудиовизуальных искусств.
3. Синтетическая природа аудиовизуальных искусств.
4. Социальные функции аудиовизуальных искусств.
5. Технический прогресс и эволюция аудиовизуальных искусств.
6. Художественная фотография и ее особенности.
7. Кинематограф как синтез техники и художественного творчества.
8. Кино как искусство образного отражения реальности.
9. «Система жанров» и «система звезд» как основа массовой кинопродукции.
10. Художественные направления в мировом киноискусстве.
11. Техническое обновление кинематографа на рубеже XX–XXI вв.
12. Телевидение как новый вид аудиовизуального творчества.
13. Телевидение как способ создания художественных программ и фильмов.
14. Телевидение и кинематограф.
15. Эстетика телевизионного театра. Становление телетеатра в России в 1960–1970-е гг.
16. Эстетика телевизионного фильма.
17. Многосерийный телефильм и его особенности.
18. Мультимедийные формы художественного творчества.
19. Основные виды мультимедийного творчества: компьютерная анимация, компьютерная графика, сетевое искусство и др.
20. Компьютер как средство создания произведений аудиовизуального искусства.
21. Компьютер как источник создания спецэффектов для кино-, теле- и видеофильмов.
22. Жанрово-видовая структура аудиовизуальных искусств.
23. Жанры художественной фотографии.
24. Экранная документалистика и ее жанры.
25. Влияние документального кино на образный строй игрового фильма.

26. Структура жанров игрового фильма.
27. Драматические киножанры (кинотрагедия, кинодрама,
мелодрама, кинокомедия).
28. Приключенческие жанры в аудиовизуальных искусствах.
29. Экран и литература. Эволюция эпических жанров.
30. Лиро-эпические жанры в аудиовизуальных искусствах.
31. Философская притча как жанр. Работа в жанре притчи
режиссеров И. Бергмана, Ф. Феллини, А. Тарковского и др.
32. Синтез жанров в аудиовизуальных искусствах. Мюзикл как синтетический жанр.
33. Виды и жанры анимации (мультипликации).
34. Ведущие деятели мировой анимации: Э. Коль, В. Старевич, У. Дисней, И. Иванов-Вано, Ф. Хитрук, Ю. Норштейн и др.
35. Уральская школа анимации и ее особенности.
36. Компьютерные технологии и новый тип анимационного
фильма.
37. Научно-популярный (учебный) фильм и его жанры.
38. Жанры телевизионного кино.
39. Жанры теле- и видеорекламы.
40. Видеоклип как аудиовизуальный жанр.
41. Экранный образ. Процесс создания кино-, теле- и видео-
фильма.
42. Сценарий как литературная основа произведения аудио-
визуального искусства.
43. Роль режиссера-постановщика. «Режиссерский» сцена-
рий.
44. Режиссура как процесс создания единства художествен-
ного образа экранного произведения.
45. Поиски в области монтажа.
46. Классики отечественной и зарубежной кинорежиссуры.
47. «Эффект Кулешова».
48. «Монтаж аттракционов» С. Эйзенштейна.
49. «Запечатленное время» А. Тарковского.

50. «Авторское кино» и его особенности.
51. Уральская школа кинорежиссуры.
52. Изобразительное решение фильма.

53. Роль художника в экранном произведении.
54. Функции оператора. Формирование отечественной школы операторского искусства.
55. Уральская школа операторского искусства.
56. Актер в кадре и за кадром.
57. Актер в современном кино-, теле- и видеофильме.
58. Музыкально-звуковое решение фильма. Роль звукорежиссера.
59. Компьютерные и мультимедийные технологии в социально-культурной деятельности.
60. Фестиваль аудиовизуального творчества в социально-культурной деятельности.
61. Роль видения и мышления в процессе аудиовизуального творчества.
62. Социокультурные аспекты аудиовизуального творчества.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Основная

Анимация как феномен культуры / под ред. Н. Г. Кривули. М. : ВГИК, 2006.

Делёз Ж. Кино / Ж. Делёз. М. : АД Маргинем, 2004.

Железняков В. Cinematografer. Человек с фабрики грез / В. Железняков. М. : Пробел, 2004.

Зайцева Л. А. Киноязык – возвращение к истокам / Л. А. Зайцева. М. : ВГИК, 1997.

Зоркая Н. М. История советского кино / Н. М. Зоркая. СПб. : Матейя, СПбГУ, 2006.

Кириллова Н. Б., Хилько Н. Ф. Аудиовизуальная культура. Словарь терминов и понятий / Н. Б. Кириллова, Н. Ф. Хилько. М. : УрФУ, 2011.

Кириллова Н. Б. Медиакультура: теория, история, практика / Н. Б. Кириллова. М. : Академический проспект, 2008.

Кириллова Н. Б. Медиалогия как синтез наук / Н. Б. Кириллова. М. : Академический проспект, 2012.

Кириллова Н. Б. Медиаменеджмент как интегрирующая система / Н. Б. Кириллова. М. : Академический проспект, 2008.

Малькова Л. Современность как история / Л. Малькова. М. : Материк, 2006.

Мясникова М. А. Морфологические особенности современного российского телевидения / М. А. Мясникова. Екатеринбург: УрГУ, 2010.

Новые аудиовизуальные технологии : учеб. пособие / отв. ред. К. Э. Разлогов. М. : РИК, 2005.

Парсаданова Т. Н. Российское телевидение: история и современность / Т. Н. Парсаданова. М. : МГУ, 2002.

Плахов А. Режиссеры будущего / А. Плахов. СПб. : Сеанс, 2009.

Прожико Г. С. Концепция реальности в экранном документе / Г. С. Прожико. М. : ВГИК, 2004.

Разлогов К. Э. Мировое кино. История искусства экрана / К. Э. Разлогов. М. : ЭКСМО, 2011.

Разлогов К. Э. Не только о кино / К. Э. Разлогов. М. : Совпадение, 2009.

Савчук В. Конверсия искусства / В. Савчук. СПб. : СПбГУ, 2001.

Страницы истории отечественного кино / под ред. Л. М. Будяк. М. : НИИ киноискусства, 2006.

Ульяновский А. А. Мифодизайн: коммерческие и социальные мифы / А. А. Ульяновский. СПб. : Питер, 2005.

Федоров А. В. Медиаобразование и медиаграмотность. : учеб. пособие для вузов / А. В. Федоров. Таганрог, 2004.

Фрейлих С. И. Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского / С. И. Фрейлих. М. : Академический проект, 2004.

Хилько Н. Ф. Педагогика аудиовизуального творчества в социально-культурной сфере / Н. Ф. Хилько. Омск: ОГУ, 2008.

Хилько Н. Ф. Фотомастерство : учеб. пособие. Омск : ОГУ, 2011.

Хренов Н. Кино. Реабилитация архетипический реальности / Н. Хренов. М. : Аграф, 2006.

Шеваров Г. Н. Я видел, я слышал, я помню… / Г. Н. Шеваров. Екатеринбург : УрГУ, 2009.

Шлыкова О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие / О. В. Шлыкова М. : Гранд-Фаир, 2004.

Экранная культура. Теоретические проблемы / под ред. К. Э. Разлогова. СПб. : РИК, ООО «Д. Буланин», 2012.

Электронная культура и экранное творчество / под ред. К. Э. Разлогова. М. : РИК, 2006.

Дополнительная

Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С. В. Асенин. М. : Искусство, 1984.

Базен А. Что такое кино? / А. Базен. М. : Искусство, 1972.

Вайсфельд И. Кино как вид искусства / И. Вайсфельд. М. :
Знание, 1983.

Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы / Д. Вертов. М. : Искусство, 1972.

Генис А. Вавилонская башня. Искусство настоящего времени /
А. Генис. М., 1997.

Егоров В. Телевидение между прошлым и будущим / В. Егоров. М., 1999.

Еремеев А. Ф. Границы искусства / А. Ф. Еремеев. М. : Искусство, 1987.

Жанры кино / под ред. В. Баскакова. М. : Искусство, 1978.

Ждан В. Эстетика экрана и взаимодействие искусств / В. Ждан. М. : Искусство, 1987.

Зак М. Кинорежиссура – опыт и поиск / М. Зак. М. : Искусство, 1983.

Кириллова Н. Б. Феномен уральского кино / Н. Б. Кириллова. Екатеринбург : ООО Лазурь, 2003.

Кириллова Н. Б. Классик уральского кино. Штрихи к портрету Ярополка Лапшина / Н. Б. Кириллова. Екатеринбург : БКИ, 2010.

Кирилова Н. Б. Экранные искусства в системе гуманитарной подготовки специалистов / Н. Б. Кириллова. Екатеринбург : СИПИ, 1992.

Козинцев Г. М. Глубокий экран / Г. М. Козинцев. М. : Искусство, 1971.

Кракауэр З. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр. М. : Искусство, 1974.

Левин Е. О. О художественном единстве фильма / Е. О. Левин. М. : Искусство, 1977.

Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю. М. Лотман. СПб. : Искусство, 1998.

Лотман Ю. М. О языке мультипликационных фильмов / Ю. М. Ломан. СПб. : Искусство, 1998.

Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / М. Маклюэн. М. : Жуковский. 2003.

Медиа. Введение : учебник для студентов вузов / под ред.
А. Бриггса, П. Кобни. 2-е изд. М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2005.
Медиакультура новой России / под ред. Н. Б. Кирилловой. М. :
Екатеринбург : Академический проект, 2007.
Михалкович В. И. Кино и телевидение, или о несходстве
сходного / В. И. Михалкович. Киноведческие записки. М., 1996.
Михалков-Кончаловский А. Парабола замысла / А. Михалков-
Кончаловский. М. : Искусство, 1977.
Многосерийный телефильм / под ред. А. Липкова. М. : Ис-
кусство, 1976.

Разлогов К. Э. Коммерция и творчество. Враги или союзни-
ки? / К. Э. Разлогов. М. : Искусство, 1992.
Сабашникова Е. С. Третье рождение. Пути развития телеви-
зионного театра / Е. С. Сабашникова. М. : Искусство, 1982.
Сергеев Е. Перевод с оригинала. Телеэкранизация русской
классики / Е. Сергеев. М. : Искусство, 1984.
Строение фильма / под ред. К. Э. Разлогова. М. : Радуга.
1984.
Тарасов К. А. Насилие в зеркале аудиовизуальной культуры /
К. А. Тарасов. М. : НИИ киноискусства, 2005.
Хилько Н. Ф. Роль аудиовизуальной культуры в творческом
сомоосуществлении личности / Н. Ф. Хилько. М. – Омск : Изд-е
Сиб. филиал РИК, 2001.
Что такое язык кино? / под ред. Е. С. Громова. М. : Искусст-
во, 1989.
Шилова И. М. Фильм и его музыка / И. М. Шилова. М. : Ис-
кусство, 1973.
Эйзенштейн С. Избранные статьи / С. Эйзенштейн. М. : Ис-
кусство, 1956.
Экранная культура в современном медиапространстве / под
ред. Н. Б. Кирилловой. Екатеринбург : УрГУ, 2006.

СПИСОК СОКРАЩЕНИЙ

АВ – Аудиовизуальный;
АВВ –аудиовизуальное восприятие;
АВД – аудиовизуальная деятельность;
АВИ – аудиовизуальные искусства;
АВК – аудиовизуальная культура;
АВО – аудиовизуальное образование;
АВТ – аудиовизуальное творчество;
ВГИК – Всероссийский государственный университет кинематографии;
ВГТРК – Всероссийская государственная телерадиокомпания;
ВТИ – визуально-технические искусства;
СМК – средства массовой коммуникации;
ТВ – телевидение;
ТВЦ – телевизионный центр;
КС – киностудия;
ФЗ – Федеральный закон.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

А

Абрис – линейное очертание предмета, контур воспроизводимого изображения. В визуальных искусствах: силуэтное изображение предмета, его линейная структура, плоскостное восприятие композиционной формы. В операторском творчестве – система светового решения.

Автор – 1. создатель литературного или иного художественного произведения, научного труда, проекта, изобретения и т. п.; 2. физическое лицо, творческим трудом которого создано произведение. (Закон РФ «Об авторском праве и смежных правах» №72 ФЗ от 20.07.2004; с 01.01.2008 вместо этого документа действует ч. 4 Гражданского кодекса РФ.)

Авторский кинематограф – индивидуальный стиль, «почерк» в кинорежиссуре.

Авторское право – раздел гражданского права, регулирующий отношения, возникающие в связи с использованием произведений науки, литературы и искусства (Закон РФ «Об авторском праве и смежных правах» №72 ФЗ от 20.07.2004; с 01.01.2008 вместо этого документа действует ч. 4 Гражданского кодекса РФ.)

Анимация в АВТ (от англ. animation «Одушевление») – «оживление», создание эффекта движения, различные способы создания образности на основе рисованных, графических или кукольных движений фигур в пространстве экрана.

Аннотация (фотовыставки, кино-, теле- и видеофильма, телепередачи) – краткое изложение содержания темы, идеи, сюжета. Цель А. – заинтересовать зрителя, привлечь его внимание и донести до него основную мысль произведения, сделать своим единомышленником.

Анонс в АВИ – 1. представление сжатой, емкой информации о произведении АВИ, его сюжете, идейном содержании и художественно-эстетической значимости; 2. предваряющий событие видеорепортаж.

Антитеза – сценарный или режиссерский прием, стилистическая фигура, основанная на сопоставлении резко контрастных или прямо противоположных определений, положений, действий, образов.

Антураж – окружающая обстановка документального или игрового места действия героя. Обозначает характер его, допол-
няет сведения о нем, помогает созданию его экранного образа.

Анфас – положение камеры к объекту съемки; вид лица, предмета прямо спереди (точка съемки, ракурс).

Аппаратная видеозаписи (АВЗ) – аппаратная, содержащая несколько видеомагнитофонов и предназначенная для записи,
монтажа и/или воспроизведения видеофонограмм.

Аппаратная озвучивания – аппаратная, содержащая комплекс аппаратуры видео- и звукозаписи, обеспечивающая сведе-
ние фонограмм, а также последующую синхронизацию изобра-
жения и звука.

Артхаус – (Art house, букв.) – так называемый «дом искусств», «искусство до́ма»; также называемый «art cinema»,
«art movie» или «art film»), фильмы, нацеленные не на массовую
аудиторию, а на подготовленную к восприятию экранного искус-
ства. Эта категория фильмов часто включает в себя некоммерче-
ские, самостоятельно сделанные фильмы, а также фильмы, сня-
тые маленькими киностудиями.

Архив – место хранения фото-, кино-, теле- и видеодоку-
ментов.

Ассистент – помощник режиссера, оператора, звукорежиссера, художника и др. в процессе подготовки и съемки произве-
дения АВИ.

Аттракцион – в аудиовизуальном искусстве – эпизоды, сцены, куски будущего игрового кино-, теле- и видеофильма. Со-
единенные вместе в соответствии с идеей и сюжетом фильма, они
представляют собой «монтаж аттракционов» (этот термин в тео-
рию и практику кино впервые ввел С. М. Эзенштейн).

Аудио – составная часть сложных слов, относящихся к слуху, к восприятию звуковых сигналов (звукозапись, звуковоспроизведение).

Аудиовизуальная информация – сообщение, основанное на одновременном слуховом и зрительном восприятии.

Аудиовизуальное произведение – экранное произведение, состоящее из зафиксированной серии связанных между собой кадров, предназначенных для зрительного и одновременно слухового восприятия с помощью соответствующих технических

устройств. К ним относятся кинопроизведения и все произведения, выраженные средствами, аналогичными кинематографическим (теле- и видеофильмы, телеспектакли, художественные телепрограммы, диафильмы, слайд-фильмы и т. п.) независимо от способа их первоначальной и последующей фиксации.

Аудиовизуальные средства – непечатные технические СМК.

Аудиообъект – звуковой объект.

Б

Байт – единица измерения количества информации при компьютерной обработке данных. Состоит из 8 взаимосвязанных битов (двоичных единиц). Всего с помощью одного байта можно выразить $256 (2^8$, от 0 до 255) различных числовых значений.

Бампер – музыкальная или рекламная заставка.

Банальный сюжет АВП – лишенный оригинальности, тривиальный, заурядный, построенный на давно известных и избитых событийных ситуациях сюжет.

Банк данных – совокупность баз данных, а также программных, языковых и других средств, предназначенных для централизованного накопления данных и их использования с помощью ЭВМ.

Бесперспективный сценарий – лишенный видов на будущую постановку.

Библиотека шумов и звуковых эффектов – архивные аудиозаписи (на грампластинках, магнитных носителях или оптических дисках) различных природных, бытовых и производственных шумов. Используются для озвучивания телевизионных заставок, рекламных роликов, музыкальных клипов, документальных, мультипликационных, художественных фильмов, теле- и радиопередач.

Биеннале – фестиваль аудиовизуального творчества.

Бизнес-план АВП – план коммерческой деятельности по реализации крупного телевизионного или кинопроекта, включающий в себя информацию об источниках финансирования, маркетинговые исследования, программу производства экранного

продукта и перспективу его реализации.

Блокбастер (от англ. blok buster film) – высокобюджетный, постановочный фильм, отличающийся масштабностью и спецэффектами.

Боевик – 1. фильм, пользующийся кассовым успехом;
2. фильм действия – приключенческий, фантастический или детективный фильм, насыщенный действием, неожиданными поворотами сюжета, с большим количеством сцен вооруженных столкновений с применением разнообразного оружия и боевых единоборств.

В

Вариант фильма – одна или несколько редакций экранного произведения, рассчитанного как на экранный прокат, так и на «вторичный» прокат: показ по телевидению, выпуск фильма на DVD и т. д.

Варьирование оптикой – сочетание при съемке объективов с различным фокусным расстоянием для получения всевозможных художественных эффектов, связанных с изменениями перспективы, акцентированием сюжетно важной части кадра, приближения к полю зрения недоступных для близкого восприятия объектов и т. д.

Варьирование светом – творческое использование возможностей освещения для получения светотеневых и тональных эффектов, выделения композиционно важных фрагментов, подчеркивания линий ритма, фактуры поверхности, создания нужной атмосферы кадра или картины (см. также светосинкретизирование).

Вестерн (от англ. western) – жанр приключенческого фильма, связанный с покорением американцами дикого Запада. Один из главных жанров Голливуда в 1920–1950-е гг.

Вестернизация – внедрение, заимствование образцов западной, главным образом англо-американской культуры, терминов, понятий и пр.

Видеоархив – подразделение телестудии, осуществляющее хранение видеоматериалов и их учет в компьютерной базе данных.

Видеокамера – электронное устройство для видеосъемки; осуществляет преобразование в видеосигнал оптического изображения, сфокусированного на оптоэлектронный преобразователь (находящийся в видеокамере). Портативная телевизионная передающая камера, конструктивно объединенная с кассетным

видеомагнитофоном, имеет электронный видоискатель, который может использоваться для просмотра только что записанного
изображения, а также микрофон, различные устройства сигнализации и управления. По назначению видеокамеры подразделяются на профессиональные, любительские и специальные (например для систематического наблюдения).

Видеообраз – индивидуализированная форма визуально-образного отражения действительности, раскрывающая в конкретике видеоряда художественные идеи фильма.

Видеокомпозиция – соединение в процессе монтажа различных видеоэпизодов с последовательным их расчленением на составные части, включающие в себя внутренние компоненты
происходящего действия или явления.

Видеоклип – 1. короткий комбинированный рекламный фильм (сюжет), преимущественно для показа на телевидении.
Краткость экранного времени обусловливает многие качества
этого жанра, в том числе и изобразительную насыщенность зрительного ряда. 2. вставной рекламный номер в телепрограмме, телепередаче, фильме.

Видеоматериал – отснятая часть фильма, которая служит основой построения видеокомпозиции.

Видеоповествование – совокупность реально отображенных сюжетов, зафиксированных видеокамерой в форме развернутого действия, отражающего событие или ассоциативного ряда.

Видеосюжет – 1. фабула видеофильма; 2. последовательная связь событий в сценарии видеофильма; 3. ряд логически, ассоциативно и образно взаимосвязанных эпизодов, блоков, смысловых частей, раскрывающих авторский замысел.

Видеотворчество – процесс созидательной инновационной деятельности в сфере видеосъемки и создание продукта видеотворчества – фильма, передачи, программы и т. д.

Видеофильм – 1. создаваемое или воспроизводимое средствами ЭВМ АВП; 2. видеоматериал, смонтированный по специальному сценарию на видеопленке.

Виды АВИ – система искусств, объединенных общим принципом звукозрительного синтеза на экране: анимация, компьютерная

графика, документальный и игровой кинематограф, видеоарт, про-
граммы и фильмы художественного ТВ, продукция мультимедиа и др.

Виды АВТ – многообразная творческая деятельность, связанная с создание АВП (написание сценария, операторское мастерство, режиссура, звукорежиссура, мастерство актера, художника и др.

Виды кинематографа – принципы деления произведений в зависимости от способов съемки, предмета экранного воплощения действительности, особенностей авторского видения. Основные виды кино: игровое, анимационное (мультипликация), документальное, научно-популярное, учебное и др.

Виды художественной фотографии – совокупность тематики и направлений в фотоискусстве, определяющих способы функционирования образов светописи. Наряду с традиционным делением художественной фотографии на пейзажную, портретную, жанровую и натюрморт существует и классификация ее видов по признаку, связанному со способами визуальной коммуникации: 1. фотография непосредственного общения (коммуникативная); 2. фотография наблюдений; 3. игровая фотография; 4. эстетико-поисковая;
5. фотография воображения (анимационная фотография).

Визуальный образ – художественное отражение реального мира, заключенное в зрительно воспринимаемых и воссоздаваемых ощущениях.

Виртуальная реальность (virtual reality) – 1. искусственно созданный (параллельный) мир путем подмены окружающей действительности информацией, генерируемой компьютером;
2. сфера пространственно-временных представлений, сформированных на базе компьютерной техники, позволяющей неограни-

ченно изменять пространственно-временные характеристики, что
приводит к возникновению «новой реальности».

Виртуальное кино – вид кинематографа, построенный на создании спецэффектов неизвестных (невидимых) миров, создаваемых с помощью компьютерной технологии (Stereo, Dolby Ste-
reo, Dolby Digital, 3D и др.).

Г

Гамма – сочетание тонов (цветов), используемых для создания произведения АВИ.

Гармония – состояние равновесия в композиции и системе восприятия произведений АВИ, направленное на установление

сочетаемости линий, цвета, форм, штрихов, деталей, звуков, ритма элементов, компонентов.

Гильдия – объединение творческих работников кино и ТВ, занятых однородным видом деятельности, отстаивающих социальные и профессиональные интересы.

Гипербола – художественный прием, стилистическая фигура, построенная на умышленном преувеличении для достижения более сильного впечатления.

Госфильмофонд – одна из самых крупных в мире коллекций художественных, научно-популярных фильмов и архивных киноматериалов. Основан в 1948 г. (Белые Столбы Московской обл.).

Гран-при – высшая награда на кино- или телефестивале, а также на творческом конкурсе.

Графика – вид изобразительного искусства, в основе которого – рисунок, выполненный штрихами и линиями, а также
печатные художественные изображения, в основе которых лежит такой рисунок.

Графика компьютерная – 1. рисунок светового пучка на экране монитора, характер которого задается соответствующими программами и творческим замыслом оператора; использование видеотехники для создания графических изображений различными средствами, например, на экране или манипулирование ими. Наиболее распространенные операции К.Г. – ввод графических изображений при помощи сканера, рисование или черчение с использованием манипулятора, графического планшета, светового пера, развертывание изображения на экране монитора и внесение в него изменений (редактирование). Особой разновидностью К.Г. является каллиграфическая графика, по технике близкая к традиционному процессу рисования (на бумаге, холсте). Здесь изображение объекта формируется из отрезков прямых линий различной длины и ориентации (например, проволочные или «каркасные» изображения). В процессе К.Г. возможны различные визуальные трансформации (увеличение, вращение, вытягивание).

Графический дизайн – художественная деятельность, направленная на проектирование визуальных коммуникаций в форме графического электронного изображения.

Д

Дайджест в АВИ – тематическое обозрение, связанное с АВИ (обзор каталогов, обзор кино-, видеопродукции, телепере-
дач и телепрограмм, фотовыставок и т. п.)

Деидеологизация – отказ от идеологических догм, от ис-
кусственного привнесения, навязывания той или иной идеологии;
проявление непредвзятого отношения к окружающему миру, что
при всем существующем различии идеологий ведет не к отказу от
идейного содержания или идейности вообще, а к лучшему пони-
манию друг друга.

Действие – психофизический процесс, направленный на достижение какой-либо цели в борьбе с предлагаемыми обстоя-
тельствами.

Декодирование – деятельность по распознаванию того, что стоит за представленными знаками. Д. знаков-символов – необ-
ходимый компонент творческого мышления, позволяющий отде-
лить форму от содержания (распознавание смысла АВП, специ-
фики его построения, особенностей изобразительного решения,
композиции, аллегорий и метафор и т. д.).

Деталь кадра – 1. укрупненная часть кадра фильма или фото; 2. прием выделения особенно важного в изображении;
3. акцент на художественно ценной части изображения, превра-
щающийся в символ (преамбула книги, альбома, фотовыставки,
фильма).

Диалог в АВИ – разговор двух или нескольких лиц в кад-
ре; речевая коммуникация посредством обмена репликами. Как
часть словесно-художественного текста литературного сценария
доминирует в АВП.

Ди-ви-ди (DVD) – цифровой видеодиск.

Дизайн – художественно-конструкторская деятельность по формированию предметной среды, в результате которой объект осмысливается как знак искусства. В Д. важно согласовать предметы между собой по форме, размеру, цвету и другим характеристикам.

Диптих – два изображения в виде картины или кадра, связанные единым смыслом, возможное начало развернутого визуального повествования.

Директор съемочной группы (от англ. executive producer) – административный руководитель съемочной группы, обеспечивает подготовку съемки, ведет финансовые расходы.

Дисплей (display, videodisplay unit) – устройство для визуального отображения информации, как правило, на экране компьютера. В состав дисплея входят также пульт управления с клавиатурой и функциональное устройство, обеспечивающее связь с внешними источниками информации.

Документальное кино – вид киноискусства, материалом которого является съемка подлинных жизненных фактов, событий и лиц. Появление Д. К. непосредственно связано с рождением кинематографа в 1895 г. (изобретатели – братья Люмьер).

Документальная съемка – отражение событий с различных сторон жизни, требующее быстроты действий и умений передать ход развивающегося события. Работа над композицией в процессе Д. С. сводится к выбору точки съемки и нахождению наилучших моментов.

Документализм – эстетическое качество, присущее художественной культуре XX в., сложившееся под влиянием СМК (фотографии, печати, радио, кинематографа, телевидения), которые способны представить действие в его фактическом виде, тождественном реальности. Непосредственное запечатление жизни существенно актуализировало значение документа в культуре, став устойчивым образным фактором.

Дубль – повторно снятый кадр или кадры, позволяющие впоследствии при монтаже или печати выбирать наиболее выразительные и качественные художественно-визуальные вариации.

Ж

Жанр АВП – идейно-художественная структура произведения, основанная на единстве формы и содержания. Жанры отличаются по виду, методу построения, по предмету и характеру изображения.

Жанры анимации (мультипликации) – эпические (басня, былина, скетч), философско-поэтические (баллада, легенда, поэма, притча, поэтическая миниатюра), музыкальные (ревю, шоу) и др.

Жанры документалистики – совокупность жанров СМК, основанных на «феномене достоверности». Ведущие жанры до-

кументалистики кино-, теле-, видеофильма: хроника, репортаж, образная публицистика (обзор, очерк, портрет, памфлет, иконографический фильм и т.д.), кинонаблюдение, киноинтервью. Другие жанры: документальная эпопея, документальная драма, «проблемный» фильм и т. д.

Жанры игрового фильма – это синтез жанров драматических, эпических, лиро-эпических, смешанных. Психологизм как основа драматических (кинотрагедия, социально-психологическая драма, комедийные жанры, жанры приключенческого фильма – вестерн, детектив, триллер, фентэзи и др.). Повествовательность, историзм как основа эпических жанров (кинопопея, кинороман, киноповесть, кинорассказ). Активное авторское начало, иносказание, метафоричность как основа лиро-эпических жанров (кинобаллада, кинолегенда, кинопоэма, кинопритча, философская притча и др.). Мюзикл как синтетический жанр АВП.

Жанры телевидения – совокупность жанров информационных, кинематографических, музыкальных, театральных. Информационные жанры: телеанонс, аналитическая телепередача, телеинформация, телерепортаж, телерасследование, телеочерк, телепортрет и др.; киножанры: документальный фильм, игровой фильм, научно-популярный фильм, телесериал; музыкальные жанры: балет, опера, эстрадный концерт, музыкальный клип, ревю и др.; театральные жанры: телеспек-

такль, телеигра, телешоу; другие жанры: видеоклип, «мыль-
ная» опера, телереклама и др.

Жанры фотоискусства – разновидность художественных фотопроизведений, традиционно сложившихся в классической
художественной светописи: портрет, пейзаж, жанровая фотогра-
фия, натюрморт, фотоанимация.

З

Заголовки сценарные (от англ. banners) – первоначальные
наброски темы, сцен и эпизодов, из которых в результате даль-
нейшей обработки сложится сценарий.

Задел сценарный – заранее установленное количество готовых сценариев, предшествующих началу непрерывного произ-
водства серии фильмов или цикла передач.

Законы композиции – объективные законы построения изображения в АВИ, которые имеют свои особенности в каждом виде искусства.

Замедленная съемка – съемка с частой сменой кадров, меньшей, чем нормальная частота кинопроекции, что позволяет получить на экране действие в ускоренном темпе. Используется в игровых фильмах, когда необходимо утрированно передать быстроту движения (при погоне, скачках и т. п.), в научных и учебных кинофильмах для ускоренного показа на экране медленных, незаметных при обычном наблюдении процессов.

Замысел творческий – важнейший компонент проектирования АВП, который состоит в неожиданном, нестандартном решении определенной художественной идеи, выраженной в форме заявки на сценарий фильма.

Запись «под фонограмму» – съемка и изображение музыкальных исполнителей при звуковом сопровождении заранее записанной в тон-ателье фонограммы. Применяется для получения более высокого акустического качества звукоряда музыкального фильма или концертной программы.

Заполненность кадра – равномерность, неравномерность и полнота заполнения композиционными элементами пространства кадра.

Заставка музыкальная – мелодия, возвещающая начало или конец какой-л. ТВ-передачи, информационного сообщения или рекламного ролика.

Звуковая экспликация – концепция звукового решения фильма; предусматривает уточнение и детализацию всех звуковых красок, выбор для каждого эпизода (сцены) фильма наиболее выгодных условий и средств записи звука.

Звуковое оформление фильма – совокупность процессов, связанных с первичной записью звука (при синхронной киносъемке и при озвучивании фильма), копированием фонограмм, звуковым монтажом и перезаписью фонограммы фильма.

Звукорежиссер – один из основных творческих работников съемочной группы, осуществляющий звуковое оформление фильма в соответствии с общим художественным замыслом его создателей.

Игра компьютерная – техническая видеоигра, в которой игровое поле управляется компьютером и отображается на экране. Современные игры представляют из себя сложные пакеты прикладных программ с элементами мультимедиа и видео. Находят широкое распространение и сетевые многопользовательские игры через Интернет.

Идеология – система политических, правовых, нравственных, религиозных, философских, эстетических взглядов и идей, в которых осознаются и оцениваются отношения людей УК действительности.

Идентификация – отождествление сходных по смыслу и содержанию АВ образов друг с другом в процессе анализа, синтеза оценки и интерпретации образов произведений АВИ, коллекций, входящих в одну стилевую группу, портфолио (см. портфолио).

Идея художественная – содержательно-смысловая целостность художественных произведений как продукта эмоционального переживания и освоения жизни автором. Адекватно не может быть воссоздана средствами других искусств и логическими формулировками; выражается всей художественной структурой произведения, единством и взаимодействием всех его формальных компонентов. Условно (и в более узком значении) выделяется как главная мысль, идейный вывод, «жизненный урок», естественно вытекающие из целостного постижения произведения.

Изобразительность – воспроизведение внешнего облика предмета, его вида, очертаний, формы и художественной образности, несущей содержание, скрытое в подтексте. Это достигает-

ся способностью художника подготовить некоторые свойства
предметов, вызывающих ассоциации. И. связана не только со
сходством зрительного или иного впечатления, но и с содержани-
ем символа, его условным значением.

Изобразительные средства фотографии – система орга-
низации художественного пространства кадра: кадрирование,
способы выделения сюжетно важного композиционного центра,
заполненность площади кадра, симметрию и асимметрию, тожде-
ство, контраст, нюанс, чередующиеся элементы в кадре, уравно-
вешенность и неуравновешенность, замкнутость – разомкнутость,

световое решение, колорит, точка съемки, формат, момент съемки, подобие, масштаб, ракурс.

Иконография – 1. систематическое изучение и описание изображений какого-либо лица или сюжета, истолкование их смысла, символики, атрибутов; строго установленная система правил изображения определенного сюжета или лица; 2. совокупность изображенных лиц, портретов, сюжетов.

Иллюстрация – изображение или ряд визуальной информации, сопровождающий, дополняющий и наглядно разъясняющий текст и помогающий пониманию словесного ряда.

Имидж – целенаправленно формируемый образ (лица, предмета, явления), призванный оказать эмоционально-психологическое воздействие на кого-либо в целях популяризации, рекламы и т. п.

Интерпретация визуальная – особые формы отображения действительности, вариации визуальных образов, воплощающих художественную идею как результат творческих устремлений автора.

Интуиция АВ (визуальная) – специфическая способность и механизм творческой деятельности, связанный с подсознательной оценкой действия. В процессе активизации чувственных форм АВИ происходит «целостное восприятие реальности. Данная способность особенно ярко проявляет себя в кино-, теле-, видео- и фототворчестве в процессе наблюдения за действительностью.

Искусства визуально-технические – визуальные искусства, в которых система образного воплощения опосредована разнообразными техническими средствами (видеоарт, художественная фотография, компьютерное искусство, дизайн).

Искусство компьютерное – художественная система образов, создаваемых с помощью компьютера на экране монитора. И. К. включает в себя анимацию, графику, цифровое фото, рисунок и т. д.

К

Кадр – 1. отдельный снимок, ограниченный размерами ви-

зира съемочного аппарата, единичное фотографическое изображение объекта съемки, границы которого устанавливаются в

процессе съемки и печати; 2. снимок на кинопленке, особенности построения которого способствуют наиболее полному раскрытию идеи и содержания фильма; 3. пространственные границы фото-, кино- и телеизображения.

Кадр монтажный – составная единица фильма, содержащая определенный смысловой отрывок (момент действия). Смежные монтажные кадры органически связаны друг с другом; их соединение при монтаже создает логическую последовательность и непрерывность происходящего на экране действия.

Кадр сценарный – определенная часть киносценария, представляющая собой единицу художественного пространства фильма.

Кадр телевизионный – отдельный фрагмент телетрансляции, составляющий блок контекста телепередачи.

Кадр фотографический – единичное фотографическое изображение объекта съемки; границы такого пространства устанавливаются в процессе съемки и печати.

Кадроплан – вариант сценария фильма, обычно для дикторского текста, форма которого включает в себя название кадра, его краткое содержание, выходные данные изображения и текст, соответствующий каждому кадру.

Камера ориентирующая – 1. прием творческой съемки, при котором оператор, фотограф следует определенному, заранее рассчитанному алгоритму, создающему для зрителя своеобразные ориентиры восприятия; 2. выборочная съемка, используемая для эстетико-поисковой фотографии.

Камера «скрытая» – творческий прием, связанный с особым типом съемки, при котором осуществляется маскировка аппаратуры от снимаемого объекта.

Камера прямая (открытая) – наиболее распространенный

прием последовательной съемки, использующийся при проведе-
нии непосредственного документирования происходящих собы-
тий.

Киногения – 1. явления, ситуации, люди, обладающие
присущей им выразительностью и согласованностью внутренних и внешних компонентов, проявляющихся в динамике звуко-
зрительных образов; 2. эстетическая привлекательность естест-
венных форм, очертаний, сюжетов и т. п.; 3. художественная впи-

сываемость предметов и людей в художественное пространство кадра.

Кинокадр – запечатленный фрагмент реальности, показывающий определенную фазу движения, момент развития, лицо человека и т. д.

Киномонтаж – 1. один из важнейших компонентов кинотворческого процесса; 2. соединение частей фильма, эпизодов, сцен, звукозрительных составляющих в единое целое по принципам последовательного, параллельного, контрастного, ассоциативного и др. видов монтажа.

Киномузыка – 1. музыкальная интерпретация визуального ряда фильма в последовательно развивающейся системе образов, специально написанной для фильма; 2. идейно-концептуальное выражение образного ряда АВП.

Киноочерк – один из жанров документального, кино-, теле- и видеофильма, рассказывающий о человеке и его деятельности, проблемах и ситуациях реальной жизни.

Кинопублицистика – 1. произведения неигрового кино-, теле- или видеофильма, созданные на документальной основе;
2. совокупность средств документальной образности, направленных на перенесение происходивших событий в иной временной контекст.

Кинорежиссура – управление постановочным процессом фильма, его производством, выбором актеров, натуры, павильонов и осуществление основной организации съемочного процесса от литературного сценария до монтажа и озвучивания фильма.

Коллаж – 1. технический прием в АВИ, связанный с наложением одних компонентов изображения на другие; 2. включение в композицию картины разностилевых объектов и тем для усиления художественно-эстетического воздействия; 3. наслоение одних материалов на другие для большей эмоциональной выразительности и неожиданного сочетания разнородных элементов.

Коллизия в ави (столкновение) – противоборство идей, страстей, интересов, проявляющихся в драматическом конфликте фильма в игровом кино или в отражаемой реальности в кинопублицистике.

Комбинированные съемки – 1. одновременное совмеще-

ние в кадре разноплановых видов с целью достижения наиболь-

шей выразительности и функциональности отснятого материала;
2. методы, способы и приемы кино- или телесъемки, позволяющие получать изображение, которое представляет зрителю объект и его движение в форме, отличной от реально существующей при съемке.

Комикс (комический, смешной) – серия мультипликационных изображений с краткими сопроводительными текстами, образующими связное повествование.

Композиция в АВИ – 1. соотношение и связь частей художественного пространства произведения АВИ (снимка, фильма, выставки, картины); 2. внутренняя структура, архитектоника произведения АВИ; 3. подбор, группировка и последовательность изобразительных приемов, при помощи которых создается единство АВ образа.

Композиция кадра – 1. структура, соотношение, взаимное распределение отдельных элементов изображения в кино, видео, фотографии, обусловленное содержанием и характером произведения и во многом определяющим его восприятие. К.К. объединяет отдельные его элементы в законченное целое, раскрывая художественное содержание в конкретной изобразительной форме.
Гармоничная, законченная К.К. выражается в наиболее правильных соотношениях частей кадра и их логической взаимосвязи, нахождении максимальной выразительности рисунка. Существуют следующие разновидности К.К.: глубинная и плоскостная, диагональная и фронтальная, динамичная и статичная, построенная на различных сочетаниях горизонтальных и вертикальных

линий; 2. целевая организация всех элементов зрительной формы
кадра для выражения его идеи.

Компоненты художественные в АВП – составные части художественного произведения, служащие основой анализа в
АВП.

Контрапункт – сочетание изображения со звуком, синтез зрительных и звуковых средств. Монтаж зрительного и звукового
материала позволяет создавать сложное сочетание компонентов
образа. Словесный ряд по содержанию не должен полностью
дублировать звуковой, а дополнять, детализировать изображение,
руководить процессом восприятия. Синтез зрительного ряда и
звука значительно усиливает эмоциональное звучание фильма.

Контраст в АВИ (закон контраста) – 1. резкое выражение противоположности в произведениях АВИ через зрительную оценку относительной яркости (освещенности) предмета или его цвета в сравнении с окружающим его фоном; 2. использование резких сочетаний для получения экспрессии. К. может быть следующий: тональный, цветовой, психологический, физического
состояния, положения в пространстве, части и целого, фона и предмета, в чем проявляется точка зрения автора; 3. прием резкого соотнесения частей художественного пространства по форме, тональности, пластике, объему, звуковым характеристикам,
темпоритму, масштабу, семантике, композиционной замкнуто-
сти-разомкнутости, столкновению, характеров, сюжетов, мотивов, образных характеристик персонажей.

Контур – линейное очертание предметов, людей, явлений, отчетливо видимое и читаемое в художественном пространстве произведения АВИ.

Конфигурация – внешнее очертание: формы, контуры, фигуры, рельеф, разрезы, направления линий, а также взаимное расположение частей композиции произведений АВИ.

Конфликт в АВП – столкновение противоположных идей и интересов, направленных на разрешение какой-либо проблемы, поставленной в кино-, теле- и видеосюжете.

Концепция авторская – единый, определяющий замысел системы АВП, в котором представлены: художественная идея, тематика, конфликт, композиция, звукозрительный ряд; идейно-
семантическая основа. К.А. выражается обычно в обосновании АВП и направлена на реализацию идей автора-режиссера, художника, оператора, отражающих его видение.

Концепция музыкальная в АВИ – ассоциативный и ритмический ряд звукового сопровождения, раскрывающий семантику фильма и предполагающий домысливание, соотнесение частей и обусловливающий динамику движения образов киноэкрана.

Крупный план – один из основных приемов съемки в АВИ: кино, ТВ, видео, художественной фотографии.

Культура АВ – 1. совокупность художественных ценностей в сфере АВИ, а также определенная система их воспроизведения и функционирования; 2. совокупность процессов и явлений

духовно-практической деятельности по созданию, распростране-

нию и освоению произведений АВИ; 3. степень эстетической развитости в сфере АВ восприятия (культура зрительская), образования (АВ грамотность) и творчества (АВ развитие). Иерархия уровней АВК включает в себя формирование потребностей в общении с произведениями экранных и визуальных искусств, уровня подготовленности и художественно-эстетических потребностей; 4. совокупность знаний о социально-художественной роли экранных искусств в контексте полихудожественного пространства, морфологии и эстетики киновидеоискусства, понимание воспитательного потенциала роли человека на экране; 5. совокупность сформированных качеств личности, направленных на эстетическое восприятие реальности и искусства, владение навыками АВИ и освоение культуры в процессе АВ коммуникации; 6. соотношение знаний, умений и навыков восприятия, адекватной художественной оценки и творческого использования потенциала визуальной (книжной, изобразительной, фотографической, художественно-зрительной) информации, аудиовизуальной (кино, видео, телевидение) и аудиоинформации (медиазвуковой).

Л

Лаконизм изображения – 1. отсутствие лишних композиционных деталей, позволяющих сконцентрировать внимание зрителя на главном; 2. достижение композиционной цельности в кино-, теле-, видеофильме, фотографии с использованием минимума изобразительных средств.

Ландшафт – 1. общий вид местности, натура, предназначенная для съемок; 2. картина, изображающая природу.

Линия – внешнее очертание предметов и явлений окружающего мира, композиционных частей пространства кадра.

Лубочность – напыщенность, излишняя детализация, чрезмерная наигранность, фарс в произведениях АВИ, возникающие при необдуманной стилизации произведений народного творчества в АВ формах.

М

Манера художественная в АВИ – отличительные черты творчества режиссера, оператра, художника и др., их стиль, проявляющийся в использовании ракурсов, доминирующих световых

решений и пластических композиций, а также – ритмической ор-
ганизации кадрового пространства.

Медиакультура – совокупность информационно-коммуникационных средств, материальных и интеллектуальных
ценностей, выработанных человечеством в процессе культурно-исторического развития, способствующих формированию общественного сознания и социализации личности. Она включает в себя культуру передачи информации и культуру ее восприятия; может выступать и системой уровней развития личности, способной воспринимать, анализировать, оценивать тот или иной медиатекст, заниматься медиатворчеством, усваивать новые знание посредством медиа.

Медиаэкология – культура медиавосприятия, направленная на формирование критического отношения и переработку
информации с учетом ее ценностно-смыслового содержания.

Медиаязык (медиастилистика) – система символов, знаков, заключающая в себе определенную семантику

Метаморфоза – превращение видимых форм АВ пространства в воображаемые в процессе визуализации, а затем – их изображение в художественном произведении при помощи средств комбинированной съемки, специальных приемов съемки и печати.

Метафора АВ – 1. система иносказаний, посредством которых обогащается содержание снимаемого объекта, его визу-
альное значение и эмоциональное воздействие на зрителя; 2. отражение художественного содержания литературного произведе-
ния в образно-символических экранных образах (кино-, видеометафора).

Методы съемки – приемы художественной технологии в сфере АВИ, связанные с работой в различных направлениях. К М.С. относят: кинофотонаблюдение, привычную, ориентирующую, открытую, скрытую и контактную камеру, а также
монтажность, смена ракурсов, варьирование темпоритмом
произведения.

Монтаж – 1. процесс соединения в определенной последо-

вательности отдельных кадров в единое целое – фильм или сама эта последовательность; 2. процесс определения плана и выразительных средств съемки того или иного кадра, использования

приемов, необходимых при соединении кадров. В процессе М.
окончательно устанавливается темп и ритм действия, система
смысловых, звуковых и ритмических соотношений между от-
дельными кадрами, которая слагается постепенно и закрепляется
в готовом фильме.

«Монтаж аттракционов» – термин, введенный С. М. Эйзенштейном для доказательства уникальной роли монтажа в создании кинообраза.

Мульти- – часть сложных слов, означающая множествен-
ность или многократность, например, - мультипрограммирование.

Мультимедиа – 1. АВ технические средства (кино, телевидение, видео); обучающая модель, с помощью которой можно в про-
цессе образного изложения учебного материала знакомить с мето-
дами познания и создавать условия для самостоятельного творчест-
ва; 2. система знаков-символов, принятых в экранно-звуковых сред-
ствах; 3. язык, информирующий о содержании материала, внушаю-
щий определенные эмоции и вызывающий наблюдения, пережива-
ния, раздумья и мыслетворчество; 4. Компьютерная система, обеспечивающая возможность создания, сохранения и воспроизведения
различного рода информации, включающей текст, звук и графику (в
том числе, движущееся изображение – анимацию).

Мультипликация – см. Анимация.

Мышление визуально-проблемное – сочетание образного и логического решения художественной задачи в визуальном
творчестве (изобразительная публицистика, компьютерная фото-
графия), напрвленное на решение противоречивых ситуаций, ак-
туальных для современности.

Мышление монтажное – специфический термин, обозначающий развитое визуальное мышление, направленное на умение видеть
разновременные и разнопространственные блоки АВ информации,
объединенные тематически, проблемно или ассоциативно.

Н

Научное кино – вид кинематографии, ориентирующийся на научно-исследовательскую, производственную и учебно-
методическую деятельность. В соответствии с задачами, ре-
шаемыми с помощью Н.К., различают три основные его вида:
научно-исследовательское, научно-популярное и учебное.

Каждый вид Н.К. выполняет свою общественную функцию и использует специфические средства кинематографической выразительности.

Натура в АВП – объекты деятельности (ландшафт, предметы, окружающая среда, люди, животные), которые режиссер, оператор, художник выбирают для съемки. В выборе Н. и ее интерпретации проявляется эстетический вкус постановщиков, связанный с творческими задачами и стилем автора.

Натюрморт – предметный мир, изображение одушевленных предметов быта, атрибутов какой-либо деятельности, создание с помощью предметной композиции картин жизни об отсутствующих в кадре персонажей. Различают сюжетный, социальный, ассоциативный Н. Основная сущность содержания Н.: смысловая ценность события через вещи, эмоциональный строй композиции, социально-символическая значимость ассоциаций и т. д.

Негатив – изображение, получаемое на светочувствительном материале в результате фотографической или киносъемки и последующей обработки; при этом на черно-белых фотоматериалах светлые участки съемки объектов получаются темными, а темные – светлыми; на цветных фотоматериалах негатив получается в дополнительных цветах по отношению к цветам объекта. Так, например, объект красного цвета в негативном изображении – зеленый, синего – желтый и т. д.

Неигровое кино – см. Документалистика, документальное кино.

Новелла в АВИ – малая форма АВП эпического жанра. Для новеллы характерны лаконизм, четко выстроенный сюжет, тщательный отбор выразительных средств. Кино-, видеоновелла – один из самых распространенных жанров ТВ, в основе которого – краткий сюжет, ограниченный круг действующих лиц, опора на реальные факты.

Нюанс (тонкое различие, едва заметный переход, оттенок) – 1. выразительное средство, придающее произведению АВИ некото-

рую особенность, необычность, приводящую к новому качеству;

2. в визуальных искусствах используется для придания произведениям качеств, которые вызывает у зрителя ассоциативный переход одной мысли в другую при рассматривании изображения.

Ню-фотография – художественное изображение обнаженной натуры, представляющее эстетическую ценность. Н.Ф. свойственны выразительность, лаконизм, убедительность образов.

О

Образ АВ – 1. специфическая для АВИ форма художественной интерпретации явлений реальности, целостно обобщающая мироощущение автора и передающая определенные ценностно обобщающие представления, эстетические идеи и идеалы; 2. синтетический по природе экранный образ, в котором сливаются воедино светопластическая и звукодинамическая картины реальности, создавая атмосферу действия, ауру художественного восприятия и полноту впечатлений.

Образ визуальный – основной компонент художественного содержания в визуальных искусствах, который проявляется в возвышении обыденных проявлений действительности до символической обобщенности, благодаря зрительно воспринимаемым эстетическим достоинствам изображения.

Образ экранный (аудиовизуальный) – система звукозрительных знаков, образующих в совокупности художественное выражениие фильма. Знаки могут быть близки или равны символам, композиционным схемам, семантическим единицам. Их значение определяется системой, в которую включен образ.

Операторское искусство – совокупность знаний, умений и навыков, обеспечивающих качественное проведение кино-, теле-, видеосъемок, выбора точки съемки, масштаба изображения и соответствующего приема с целью воплощения авторской идеи.

Операторские приемы – различные способы работы с кино-, видеокамерой, требуемые для полноценной художественной

интерпретации визуальной идеи: наплыв, затемнение, каширование, наезд, отъезд, съемка с движения.

Оригинал – 1. подлинное произведение АВИ, демонстрируемое впервые; 2. снимок, выполненный автором полностью на протяжении всех творческих этапов; 3. картина, написанная рукой художника-автора.

Очертание (силуэт) – внешний рисунок линий визуально воспринимаемого пространства, контур поверхностей, пограничных элементов образа.

П

Павильон – помещение для кино-, видеосъемок, для выставочной экспозиции.

Панорама – кадр, снятый (или передаваемый) с движением камеры.

Панорамирование (панорамная кино-, видеосъемка) – прием съемки с одновременным плавным разворотом съемочного аппарата в горизонтальной или вертикальной плоскости. При П. достигается тот же эффект, что и при движении глаз, повороте головы человека, осматривающего снимаемые объекты. П. используется при показе больших пространств снимаемых объектов, что подчеркивает их значительность и величие. П. служит для слежения за объектом при его перемещении в кадре.

Пейзаж АВИ – жанр ВИ, в котором объектом изображения является природа, изображение больших пространств. Для П. характерна эмоциональность сюжета; расстановка эмоциональных акцентов, использование различных тонов. Различают природный, урбанизированный, этнографический, философско-лирический П. в АВИ

Пейзажная фотография – пейзажным фотоснимкам свойственно наибольшее приближение к живописи. В фотографии точность и стройность пейзажа обеспечивается выбором удачного ракурса, точки съемки, использованием различной оптики.
Большое значение имеет изменение светового рисунка пейзажа с течением времени. Для П. характерны обобщенность форм, отсутствие излишних деталей и подробностей. Важно передать настроение, личностное восприятие натуры.

Передача пространства – выразительное средство фотографии, кино, видео для передачи объема на плоскости с помощью линейной, тональной перспективы и глубинной резкости. Дополнительные приемы для передачи пространства: боковой (рисующий) свет, уходящие чередующиеся элементы, использование широкоугольной оптики, наличие разных планов, ярко выраженный передний план, съемка с близкого расстояния.

План – масштаб, в котором объект съемки (или его часть) изображается в кадре; нередко заменяется. Выбор плана – один из творческих приемов организации кино-, видео- и фотоизобра-

жения и композиционного решения кадра; служит для создания

акцента на сюжетно важной части снимаемого объекта. Этот прием дает возможность фрагментировать предметное пространство, определить местоположение границ кадра, выделять и фиксировать в кадре только необходимый для решения темы материал. При отборе материала по смысловому значению оцениваются также его изобразительные качества, определяется композиционное решение. Различают планы: общий, средний, крупный и сверхкрупный (деталь), фрагмент. Планы одной крупности переходят в другой через промежуточные планы. Возможен композиционный прием, когда в одном кадре как бы совмещаются П. различной крупности.

Пластичность (податливость) – 1. художественная выразительность объемной формы, гармоничное соотношение выразительности, светового моделирования с весомостью и динамичностью формы; 2. мягкость, плавность, соразмерность силуэта и внутренняя наполненность объема и формы (выразительность, гармония, изящество движений форм, линий).

Полифония в АВТ – 1. близость звукового ряда зрительному по мажорности-минорности восприятия, ритмическим характеристикам, эмоциональному строю, созвучию теме, имитации; 2. похожесть двух зрительных рядов (в визуальном творчестве): например, изобразительное искусство-фотография; линейному строю, тональности, ритму, светопластическим характеристикам, визуальному подобию.

Полиэкран – 1. концентрированная форма произведения АВИ, в которой сочетаются несколько АВ рядов (экранов), соз-

дающих эффект одновременно происходящего действия; 2. смонтированное в одной плоскости кадра 2–3 одновременно развивающихся действия, синтез которых придает изображению в целом новое содержание; 3. кинозрелище, показываемое одновременно на нескольких экранах вблизи друг от друга. Внимание зрителя переходит с одного экрана на другой, при этом остальные становятся фоном. Наиболее важные экранные изображения выделяются различными композиционными приемами. Полиэкранным часто считают несколько законченных изображений на экране.

Поп-арт (от англ. popart) – популярное, общедоступное искусство, возникшее конце 1950-х гг., использующее реальные

предметы, изображения, рекламу, упаковку товаров и т. п. для
создания произвольных комбинаций.

Портфолио – набор фотографий, объединенных хронологическим или тематическим принципом, представляющий собой часть авторской коллекции произведений изо- и фотоискусства.

Преамбула (от англ. preamble) – вводная часть сценария, содержащая указания на обстоятельства, послужившие поводом, целью его написания.

Предметная композиция (натюрморт) – художественно-образная система кино- и фотокадра, представляющая собой сочетание различных вещей, предметов, окружающей среды на
природном, естественном фоне или в интерьере, передающая отношение к определенному микромиру, человеку, сообществу,
субкультуры.

Приемы творческой съемки – 1. различные способы нестандартного использования аппаратуры и оптики в целях дос-
тижения художественного эффекта: съемка с положениях лежа,
на вытянутых руках, положение съемочной камеры над головой, съемка на корточках, использование трансфокации и объективов с различными фокусными расстояниями; 2. вариативная технология кино-, видео- и фотосъемки, позволяющая активно трансформировать композицию с целью поиска инновационного художественного языка: открытая камера, привычная, незримая, кон-
тактная, камера с отвлечением внимания и ориентирующая.

Примитивный сюжет (сценарий) – простое, бесхитростное повествование с незатейливым драматическим ходом.

Приключенческий фильм (от англ. suspensefilm) – жанровая разновидность фильмов, для которых характерна напряженная, основанная на приключении, стремительно развивающаяся фабула. П.Ф. тяготеет к острым поворотам сюжета, нарушающим привычный ход жизни героя; герои П.Ф., как правило, романтизированы, ярки и необычны.

Продюсер АВП (от англ. film maker, produser) – физическое или
юридическое лицо, взявшее на себя инициативу и ответственность за

финансирование, производство и прокат АВП с учетом потребностей рынка с целью получения прибыли («Закон РФ «О государственной поддержке кинематографии Российской Федерации № 126-ФЗ
от 22 августа 1996 г. в ред. от. 12 ноября 2012 г. № 191-ФЗ).

Пространство АВ – специфическая форма пространственных отношений, свойственных созданной в произведениях АВИ «художественной реальности».

Р

Равновесие композиционное – заполненность композиционного пространства кадра взаимно уравновешивающими ритмическими, световыми и линейными элементами.

Разомкнутость – выразительное средство фотографии, позволяющее отражать на плоскости неограниченность пространства или разнонаправленность действия в границах кадра. Подразделяется на разомкнутость в графическом построении и выраженности действия.

Ракурс – 1. положение предмета относительно точки съемки, при котором наблюдается перспективное сокращение удаленных частей. Ракурсные съемки (съемки под углом) применяются тогда, когда хотят выделить какую-либо особенность объекта; перемещение камеры по вертикали усиливает перспективу по сравнению с нормальной точкой съемки; 2. (от франц. racourcir – сокращать, укорачивать) положение изображаемого предмета в перспективе срезки укорочением удаленных от переднего плана его частей; прием съемки с достаточно близких к объекту верхних и нижних точек; 3. точка, избранная оператором или фотографом в данный момент съемки; 4. прием операторского мастерства, действие которого обусловлено тем, что камера имеет строго определенную точку и направление взгля-

да, а многие предметы при некоторых условиях съемки могут
изменять свои очертания. Р. позволяет совмещать точку зрения автора (или персонажа) с точкой зрения зрителя и тем самым
воссоздавать требуемый художественный контекст, выражаю-
щий идею автора.

Рапид – замедленная передача изображения. В АВП формируется в момент съемки за счет изменения режима камеры
(убыстрение движения ленты в кадровом окне в 2–4 и более раз по сравнению с нормой – 24 кадра в секунду). В отличие от кино-
показа в Р. видеоизображение с тем же эффектом формируется в
момент съемки или при монтаже специальным устройством ви-
деомагнитофона.

Раскадровка – предполагаемое композиционное решение кадра, обозначаемое на контрольном отпечатке, первоначальном варианте снимка перед печатью и воспроизведением фотокартины.

Режиссура в кино, видео, ТВ – творческая работа по созданию АВП, заключающаяся в наиболее полном и точном воплощении на экране содержания киносценария. В Р. важно добиться гармоничного единства всех элементов формы фильма, подчиняя их общему идейному замыслу автора. В документальном кино режиссер может быть одновременно и оператором
фильма.

Реквизит – подлинные или бутафорские вещи, необходимые для съемок фильма, постановки фотосюжетов, написания
картины, создающие иллюзию подлинности АВ среды.

Реклама ав (от англ. flackery) – аудиовизуальный ролик или видеоклип, предназначенные для «раскрутки» АВП перед
зрителями, привлечения к нему внимания с целью реализации АВП на медиарынке.

Репертуар киновидеопроизведений – совокупность произведений кино- видеоискусства, имеющих художественную
ценность для большинства зрителей и рассчитанный на их духовный, нравственный, эстетический диапазон и широту интересов.

Репортажное направление в АВТ – 1. основанная на документализме аудиовизуальная деятельность, использующая принцип следования ходу события или явления; 2. связана с медиакультурой и системой массовой коммуникации, направленной на передачу содержания культуры в различных временных контекстах. Р.Н. связано с изобразительной публицистикой, которая осуществляет передачу оперативной информации по каналам
массовой коммуникации. Специфика кинофотовидеорепортажа – документальность, оперативность, полнота и насыщенность.

Рефлекс – 1. Оттенок света или цвета, возникающий при падении на предмет света, отраженного от других предметов;
2. Отражение других произведений визуальных искусств в создаваемом автором.

Ретушь – изменение оптической плотности отдельных уча-

стков негатива и позитива для устранения дефектов или изменения характера изображения.

Ритм в АВИ – повторяемость сочетаний, линий, фактур, предметов, явлений, образных характеристик, выражающих раз-
личные формы движения мысли, сюжета и образного содержания снимка, кинофильма.

Ритмический рисунок – стилевая манера автора, проявляющаяся в различном характере построения материала, особенностях организации его восприятия. Различают Р.Р.: статичный,
динамичный, строгий, нестрогий, интенсивный, соразмерный,
средний и слабый.

Роль – 1. литературный образ, созданный драматургом в сценарии; 2. слова, произносимые персонажем по сценарию;
3. художественное АВ пространство, в которое входит актер при
проигрывании предлагаемого сюжета.

Ряд звуковой – последовательность звуковых образов, включающих в себя слово, музыку, речь, шумы, последовательно
смонтированные в единое образное действие.

С

Световая партитура – составная часть проективной деятельности фотохудожника, в которую входит определение соста-
ва и характера освещения, его интенсивности, светового колорита
и т. д. в соответствии с авторским замыслом.

Светографика – световая тональность графического изображения и световые идеи, обусловливающие образную интерпретацию визуальной идеи.

Светокинетика – динамизация света; подвижный свет,
динамичный свет имеет определенное значение для зрелищных
форм АВК: спектакля, слайд-фильма.

Светопись – тот или иной характер светового рисунка,
входящий в композицию света снимка.

Светопластика (светопластическая композиция) – свето-

фактурность пластики, светопластичность рельефа, формы и пространства.

Светотень – совокупность градаций светлого и темного, позволяющая воспринимать изображение объемным, окруженным воздушной средой. Градации С. зависят от характера освещения, специфики объемной формы предметов, его фактуры и состояния атмосферы.

Сериал – крупное последовательно показываемое киновидеоповествование в нескольких частях с продолжающимся сюжетом.

Серия – 1. последовательный ряд фотографий, объединенных общей темой, сюжетом, персонажами или предметами;
2. часть большого кинофильма, просматриваемая за один сеанс.

Силуэт – 1. темное на светлом фоне или, наоборот, одноцветное плоскостное изображение человека; 2. световой контур,
очертание предметов, изображаемых в кадре фотоснимка, фильма.

Символика АВ – графические, светопластические и звукоритмические знаки, система которых раскрывает авторскую концепцию фильма, выставки, программы.

Симметрия – выразительный прием фотографии, состоящий в использовании принципа соразмерности, полного соответствия в расположении частей целого относительно средней линии, центра, строгой правильности в расположении и размещении композиционных элементов кадра (картинной плоскости).
При асимметрии этот принцип несколько нарушается. С. характеризует спокойное равновесие элементов.

Слайд-фильм – 1. моноэкранное решение АВ образа при помощи стоп-кадров, сопровождающихся звукорядом и пред-
ставляющим собой особую форму АВ повествования (экранная фотография); 2. тематическая подборка диапозитивов, выстроенная в одной из следующих форм: слайд рассказ, слайд-
композиция, слайд-фильм; 3. цельное экранное произведение,
созданное по специально написанному сценарию. Расстановка,
последовательность кадров в определенном порядке в соответствии со сценарием определяется монтажом. Среди С.Ф. можно
выделить очерковые слайд-фильмы, экранизации, иллюстрации, репортажные сюжеты и т. д.

Социальная фотография – разновидность жанровой фотографии, в которой раскрываются общественные перепитии, коллизии, проблемы, наполненные образным смыслом и имеющие большую художественно-публицистическую значимость.

Спецприемы съемки, печати, экспонирования – особые формы творческой деятельности в фотографии, способствующие инновационному характеру композиции за счет внесения новых элементов и соответствующей интерпретации образа.

Среда АВ – материальная (вещественная) и духовно-практическое окружение, связанное с осуществлением творческой деятельности в области создания звуко-зрительных образов: филь-мотека, каталоги фильмов, реклама, система проката, библиотека книг по киноискусству и видео, слайдотека и т. п.

Средства фотоизобразительные – способы и приемы художественного отображения действительности в фотообразах, дающих возможность раскрыть сущность изображаемых явлений и создать тот или иной художественный смысл. Главными Ф.И. являются линейная композиция, световое и тональное решение, ракурс, динамика кадра, точка съемки, приемы акцентирования главного в кадре.

Стаффаж – фигуры людей и животных, изображаемые в пейзаже для оживления вида.

Стиль в АВИ – 1. средства индивидуального художественного отображения действительности, выраженной в выборе ракурса, контраста линий, оптического, свето-тонального и объемно-пластического построения, использования определенных приемов выделения главного в кадре, соответствующего системе восприятия;
2. устойчивость выразительных средств в АВИ, характеризующих почерк и манеру автора.

Стилизация аудиовизуальная (визуальная, изобразительная) – 1. вторичная форма творчества, насыщение образно идентифицированным содержанием произведения АВИ; 2. придание общих черт произведению с изобразительными приемами и способами творческой деятельности определенного мастера, отли-чающихся своеобразием.

Стоп-кадр – прием, при котором возникает эффект оста-

новленного движения, служащий для выделения особо важной
детали фильма.

Сценарий киновидеофильма – 1. самостоятельный вид литературы. Основной отличительной чертой сценария является
литературное описание пластики действия, поступков героев в
процессе их физических и психологических переживаний. Диалог
и монолог в сценарии не имеет решающего значения. Сценарист мыслит картинами, логически выстроенными в единый зримый
ряд; однако сценарий имеет много общего с эпическими и драма-
тическими произведениями: в частности, словесное отражение

атмосферы (экспозиция), завязку конфликта, развитие конфликта до его наибольшего обострения (кульминации), развязку кон-
фликта как его логическое завершение и финал как обобщение конфликта; 2. пластическое отображение конфликта; 3. произведение кинодраматургии, предназначенное для дальнейшего во-
площения на экране, словесный прообраз фильма, предвосхищение его образной системы. С.К. включает в себя тему, проблематику, сюжет, систему характеров, идейно-художественную кон-
цепцию фильма. В художественном сценарии присутствуют: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка. В научном, научно-популярном, документальном и учебном кино: начальные кадры, определяющие тему и место фильма в общем контексте, мотивационные кадры, эпизоды, накопление фактов; формулировка проблемы, обобщающий вывод.

Съемка комбинированная – совокупность творческих приемов и методов соединения изображений, снятых в разное время в разном масштабе.

Съемка творческая – художественная деятельность по собиранию образного материала при помощи средств визуально-технического оснащения.

Сюжет (фильма, телепередачи, картины, фотопроизведения) – состав событий, система отношений между героями (участниками передачи, персонажами), изменчивость их характеров в процессе развития конфликта, зафиксированного в художественном произведении.

Т

Творческий портрет – форма АВ повествования, основанная на осмыслении данных генеалогической ретроспекции и анализа творчества одного человека.

Творческая фотография – искусство воплощения в достоверной правде натуры индивидуального мировосприятия художника. Нетронутая подлинность сырой натуры в кадре художест-
венного снимка всегда в значительной степени мнима. Искусство состоит в том, чтобы заставлять нас увидеть ее как будто бы непредвзято.

Творчество авторское в АВИ – индивидуально выраженная форма инновационной деятельности в самостоятельной син-

кретичной форме. Все компоненты авторской композиции (фото-
графии, кино, телевидения) принадлежат одному человеку, вы-
ражая его духовное кредо, единство взгляда на мир, характер
взаимоотношений с окружающими и выражающаяся в этом свое-
обычность и особенность мыслетворчества.

Творчество экранное – инновационная деятельность в сфере экранных искусств (кино, телевидение, видео, экранная
фотография), которая заключается в получении никогда не быв-
ших ранее звуко-зрительных образных решений, композицион-
ных подходов, сочетаний звукового и видеоряда.

Текст-диалог – разновидность звукового ряда, заключающаяся в различных формах взаимодействия автора фильма, ведущего со зрителем, героями фильма, предполагаемыми собеседниками и т. д.

Текст к фотографии – слова к видеоряду, которые выполняют функцию соединения фотографических образов в единое
целое.

Тележурнал – периодически выходящая телепрограмма, со-
держанием которой являются информационные и художественно-
публицистические блоки, отражающие проблематику социально-
культурных изменений в определенном регионе.

Телекадр – изображение реальных, снятых заранее или демонстрируемых с натуры явлений при помощи телекамеры, по-
даваемое за один цикл развертки. Это конечный пункт развития
телекоммуникации через замысел, предлагаемый аудитории в
зрительном образе.

Теленовелла – короткая вставка, зарисовка, телевизион-
ный этюд, имеющий последовательное развитие сюжета.

Телеобозрение – коммуникативно-публицистическая форма кумуляции информации на определенную тему с целью получить наиболее полное представление о ней.

Телепередача – форма АВ коммуникации и взаимодействия, представляющая собой тематически завершенной произведений, проектируемое заранее и создаваемое непосредственно в момент выхода в эфир.

Телепрограмма – 1. последовательный перечень передач, киновидеофильмов, сюжетов, а также их печатный указатель (существуют телеобозрение, телемост, теленовелла и т. д.); 2. ряд

телепередач, объединенных темой, идеей и замыслом; 3. система аудиовизуальной коммуникации, направленная на раскрытие определенной темы в художественно-публицистической форме.

Телережиссура – художественная технология организации творческого процесса в зрелищной форме, имеющая большое значение в современной художественной культуре. Т. свойственны большая импровизационность, «репортажность» методов съемки, непосредственность, достоверность крупных планов, доверительность прямых диалогов с аудиторией, соединение разнородного в эстетическом отношении материала.

Телереклама – художественно-образная АВ информация о товарах и услугах с целью оповещения потребителей и создания спроса на эти товары, услуги.

Телеспектакль – записанное во время демонстрации или транслируемое в эфире театральное представление.

Телесюжет – законченный телерассказ на определенную тему. Из отдельных телесюжетов состоит большинство телепередач, в первую очередь информационных.

Телефильм – форма АВ повествования, особенностью которого является многосерийность, камерность сюжета, интимная доверительность трактовки, лирическая окраска и т. д.

Телешоу (шоу-показ) – телевизионное зрелище, в ходе которого происходит непрерывное общение между зрителями и участниками. Показ развлекательных номеров и их представление в форме законченного действия.

Титры – надписи в фильме, разделяющиеся на заглавные, титульные, игровые и служебные. Большое значение имеет композиционное расположение Т., выбор шрифта и фона для них. Большинство титров увязывается с развитием сюжета фильма.

Триптих – серия фотографий, картин, в которых представлено символическое или сюжетное содержание, разворачивающееся в трех визуальных акцентах.

Точка съемки – 1. место расположения объектива фотоаппарата, киновидеокамеры относительно объекта съемки, один из творческих приемов композиционного решения кадра, обеспечивающих гармоничное его построение; 2. положение фотоаппарата и камеры, с которого производится съемка; выражение творческой позиции автора, его мироотношения, видения.

Триллер – фильм с напряженным захватывающим сюжетом, где зрителю практически не позволяют расслабиться. На основе Т. возникают детективные, приключенческие и фантастические сюжеты.

У

Умения кинотворческие – специализированные АВ умения, связанные с перцептивной, проективной, ситуативной, продуктивной и рефлексивной деятельностью в области кинематографа.

Умения рефлексивные – совокупность творческих интеллектуальных качеств, связанных с анализом художественного пространства звукозрительного образа, осуществлением перцептивных действий, критическим осмыслением и переживанием АВ информации, визуальной интерпретации, различением визуальных смыслов и другой информации, визуальной интерпретации, соотнесения художественной реальности кадра с подтекстом и рождением нового смысла, а также ассоциативным считыванием.

Умения художественно-технические – творческие качества личности и практические действия, которые в синтезе служат созданию произведений АВИ при помощи разнообразных изобразительных средств.

Умения фототворческие – специальные качества, связанные с проективной, перцептивной, ситуативной, рефлексивной и демонстрационной деятельностью в области фототворчества.

Управление в АВТ – приведение в соответствие с задачами замысла и темой произведения различных выражений спонтанного творчества.

Учебное кино – один из видов научного кино, используемый в учебном процессе как техническое средство обучения. К

помощи У.К. прибегают, например, в тех случаях, когда явления
становятся недоступными для визуального наблюдения. Разли-
чают иллюстративные, учебные, и целостные фильмы: обзорные,
фильмы-упражнения, тренировочные, инструктивные вступи-
тельные, заключительные, лекционные.

Ф

Фабула – материал, из которого строится сюжет. Для экранного сюжета всегда нужна основа – ряд мест, представляю-

щих интерес для съемки, драматургия, которая предполагает особые возможности для изложения сюжета выразительными средствами экранных искусств.

Фактура – 1. особенности строения природных (естественных) форм, изображаемых на экране, в кадре или на картинной плоскости; 2. совокупность технических приемов как средств художественной выразительности.

Фильм-портрет – 1. один из жанров документального кино и телевидения, рассказывающий о конкретном человеке, его жизни и деятельности; 2. киносюжет, посвященный одному человеку, и его деятельности в различных сферах, образная интерпретация характера в АВ повествовании.

Фильм-экранизация – воплощение на экране сюжета, идейно-образной основы, фабулы кинопроизведения соответствующими средствами.

Фотоанимация – 1. вид творческой фотографии (фантастическая фотография), заключающийся в одушевлении естественных форм окружающих предметов и пространства с целью придания им образного смысла; 2. вид художественной фотографии, в которой ее знаково-символическое содержание раскрывается через ирреальные образы, смонтированные на подлинных моментах, изображенных на снимках.

Фотогения (см. также Киногения) – статичная выразительность образа в отличии от кинетической, воспринимаемой в динамике.

Фотограмма – 1. силуэтное фотографическое изображение предмета, полученное способом печатания; Ф. используется в художественной фотографии при впечатывании в кадр различных силуэтных изображений в процессе фотоанимации, а также при различных творческих приемах печати; 2. разновидность предметной композиции, техника выполнения которой позволяет с помощью графического и светового синкретизирования создавать различные изобразительные решения.

Фотографика – 1. разновидность художественной технологии в фототворчестве, предполагающая получение различных изображений как способом фотограммы, так и с помощью съемки, без полутонов, построенная на контрастном сочетании светов

и теней; 2. изобразительный прием в фотографии, основанный на

получении изображения без полутонов и построении композиции на контрастном сочетании элементов светотеневого рисунка. Больше всего используется в пейзаже, предметной и фантастической фотографии.

Фотодизайн – 1. форма прикладной фотографии, специфический вид проектирования, характеризующийся синтетической (технико-эстетической) природой; 2. использование фотографии для художественного конструирования.

Фотодокумент – фотография как свидетельство события, явления, изображенных лиц, предметов, ситуаций, отражающих атмосферу действия и своеобразный колорит эпохи, который подвергается осмыслению в ином временном контексте.

Фотоиллюстрация – использование фотографии в качестве пояснения или дополнения текстового материала в газете, журнале или используемая в процессе устного показа.

Фотоискусство – вид визуально-технических (техногенных) искусств, произведения которых построены на художественной технологии и документально-образной природе. Произведения Ф. основаны на достоверности, подлинности изображаемых событий. Вместе с тем они несут в себе художественное обобщение и раскрывают внутренний смысл ситуации, характер изображаемых людей. В распоряжении художника вариативное использование оптики и аппаратуры, различные изобразительные средства, что позволяет художнику-фотографу раскрывать образ.

Фотокнига – разновидность визуального повествования, в котором излагаются некоторые размышления, сопровождаю-

щиеся тематически, композиционно и семантически подобран-
ным визуальным рядом из фотопроизведений. Структура Ф.
может быть построена по литературному принципу, а фотогра-
фии – подчиняются текстовому материалу, или, наоборот, по-
следовательность расположения снимков определяет характер
текста.

Фотокомпозиция – 1. определенный характер светопла-
стического рисунка, перспективы, линейных и тональных осо-
бенностей кадра, определяющихся выбором точки и времени
съемки, размещением объекта в кадровом окне и моментом фик-
сации явления, представляющего художественную ценность.

Фотомонтаж – 1. вид продуктивной деятельности в фотографии, связанный соединением по ассоциативному принципу различных элементов композиции, снятых в разное время в различных местах в единое целое; 2. комбинированное изображение, состоящее из нескольких фотографических и других изображений или их частей для приобретения нового смысла.

Фотообраз – зафиксированные внешние представления реальной действительности, связанные со схватыванием впечатлений в непрерывном потоке зрительных ощущений, представляющие собой индивидуально значимую целостность.

Фотореализм – направление в современном искусстве, основанное на гиперреализме, возращении к реалистическим ценностям. В Ф. проявляется взаимодействие изобразительного искусства и фотографии.

Фотореклама – создание образной информации о товарах и услугах в виде фотографий и текстового материала.

Фоторепортаж – рассказ о событии, выполненный средствами документальной фотографии. Основные требования к Ф. – общественный интерес к событиям, точность информации, оперативность ее подачи и использования в средствах массовой коммуникации.

Фотосюжет – 1. предмет изображения в фотографии; 2. последовательность и связь явлений, ситуаций, событий, изображенных на снимках, составляющих визуальное повествование.

Х

Художественная концепция произведения АВИ – 1. единый, определяющий замысел, ведущая мысль кинофильма, фотовыставки, телепередачи; 2. система художественных взглядов на авторское понимание произведения АВИ.

Художественная реальность в АВИ – условное пространство кадра и соответствующая зрительная (звукозрительная) система образов, включающая зрителя в контекст понимания, переживания, размышления и чувствования.

Художественная фотография (фотоискусство) – вид визуально-технических, визуальных искусств, специальная особенность которого – органичное взаимодействие творческих и технологических процессов. Моментальное фотоизображение, ис-

пользуемое в современной творческой фотографии, с трудом поддается изобразительной стилизации и обретает художественное значение только в контексте фотографической культуры.

Художественные традиции в АВИ – проявление образной преемственности, которые могут выступать в качестве жанровых, композиционных, тематических канонов, правил, стереотипов, включающих в себя как усвоение культурного наследия, так и влияние субкультур.

Ц

Цифровое видео, кино, фотография – создание, хранение, преобразование, прием и передача информации движущегося изображения с использованием цифровых сигналов вычислительной техники.

Ч

Черта (штрихи, нюансы, детали) – отличительная особенность, выраженная в характере человека, природных явлениях, вещах и предметах окружающего мира и определяющая их образную интерпретацию в различных формах АВТ.

Чувство времени – 1. специфическая способность к кинотворчеству, выражающаяся в возможности соотнесения временного контекста зрительных образов и представления их как некоторой целостности для решения определенных художественных задач; 2. акцентирование внимания на характерных чертах эпохи, исторического времени.

Чувство композиции в АВИ – специальная способность в сфере АВТ, заключающаяся в интуитивном понимании и быстром схватывании композиционной схемы естественных образов

как определенного семантического целого. Имеет место во всех
видах визуальных искусств и киновидеотворчестве.

Ш

Шедевр – произведение АВИ, являющееся высшим достижением мастерства автора-создателя, постановщика, сценариста
или коллектива. Отличительными признаками Ш. являются эсте-
тическое совершенство, легкость восприятия и «расшифровки»
образной информации, общественная ценность АВ информации, заключенной в произведении.

Школа АВИ – следующая ступень после кинофотостудии, академическая система получения образования в сфере АВИ, включающая в себя проведение уроков, лекций по теории, истории и практике различных АВИ, получения специализации оператора, корреспондента, публициста, фотохудожника.

Штрих – 1. короткая черта, линия; 2. отдельная подробность, характерный момент чего-либо, имеющая значение для АВИ.

Э

Эвристическая деятельность в АВТ – следующая за репродуктивной поисковая художественная деятельность в АВТ, направленная на создание элементов художественной образности, основанной на полноценном восприятии реалий действительности и их углубленном изучении.

Эквивалент АВ – форма экранизации, различные варианты интерпретации одного сюжета или сценария, экспозиционного плана.

Экранизация – 1. перевод литературного произведения на язык кино в следующих вариантах: нахождение новой структуры, новой комбинации элементов сюжета с выделением самого существенного в каждом эпизоде; создание повествования «по мотивам» литературного произведения; «модернизация» или осовременивание классики; иллюстрирование фабулы произведения, постановка в виде фильма-спектакля, фотовернисажа-спектакля, эквивалентный перевод на язык экрана идей, образных событий, творческое перевоплощение; 2. один из видов мультимедийных технологий, предполагающих углубленное знание текста и формирующий представления о сущности выразительных средств.

Экспликация режиссерская, операторская, фотографическая – план съемки с соответствующими пояснениями, истолкованиями.

Экспрессия в АВИ – повышенная, подчеркнутая, обостренная выразительность образов кино-, видеофильмов, фотопроизведений.

Электронная книга – 1. текстовая информация, хранящаяся

в памяти компьюера или специальном носителе (например, компакт-диске); 2. явление медиакультуры, представляющее собой совокупность данных в памяти компьютера для последующего вос-
произведения человеком системной информации в форме блоков.

Эстетика АВИ – область научного знания, рассматривающая особенности функционирования АВИ в системе художественных отношений.

Этика АВТ – нормы и принципы АВ коммуникации, а также взаимоотношений оператора, фотографа с людьми, выступающими в качестве моделей во время съемки, актерами фильма.

Этика фотографа, оператора, художника, режиссера – включает в себя целый ряд специфических принципов взаимодействия с людьми в процессе съемки, требующих эмпатии, умения вести сотрудничество, выдержки, вежливости, учтивости, скромности, взаимоуважения, оптимизма и духовной проницательности. Важны также учет индивидуальных особенностей личности, достоинства другой личности, чувство солидарности и коллективизма.

Этновизуальная культура – национальные особенности восприятия, мировидения и мироощущения, заключающиеся в подходе к человеку, трактовке его характера, быта, костюма, внешнего облика, склада привычек, обычаев, образа жизни, что отражается в различных произведениях АВИ.

Эффект визуальный – 1. действие, результат воздействия произведения АВИ на рецепиента; 2. впечатление, производимое от просмотра фильма, фотовыставки и т. п.; 3. средства создания специального эффекта (световые эффекты, светосинкретизирование, фотопись).

Ю

Юмор в АВИ – 1. добродушно-насмешливое отношение к чему-л.; умение подмечать и отражать в произведениях АВИ забав-

ное и несуразное в жизненных явлениях; изображение явлений в
смешном виде в форме фотоюмора, кинокомедии, фотошаржа, ка-
рикатуры и т. д.; 2. причудливость форм, отношений, ситуаций, кол-
лизий, нюансов, вызывающих улыбку и смех.

Я

Язык АВИ – изобразительное средство кино, видео, телевидения, позволяющие грамотно выстроить композицию кадра,
картины.

Язык АВ-Сообщений – способ предъявления информации с помощью мультимедиа. Являясь результатом работы коллективного коммуникатора (автора, ведущего, режиссера, оператора), характеризуется особой выстроенностью изобразительного и звукового ряда за счет специфики средств экранной выразительности (ракурс, съемка, монтаж), взаимодействие изобразительного и звукового рядов концентрирует предъявление информации, обладающей значительным воздействием на личность, что может использоваться для передачи информации.

Учебное издание

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ИСКУССТВА И ЭКРАННЫЕ ФОРМЫ ТВОРЧЕСТВА

Учебное пособие для магистрантов по направлению подготовки
071800 «Социально-культурная деятельность»
и 033000 «Социальная культурология»
(«Социология культуры»)

Составитель – Кириллова Наталья Борисовна, доктор культурологии, профессор кафедры культурологии и СКД, заслуженный деятель искусств России

Корректор *Е. Е. Крамаревская*
Компьютерная верстка *А. Ю. Матвеев*

Подписано в печать 03.12.2013.
Формат 60x84/16. Бумага офсетная. Гарнитура Times.
Усл. печ. л. 8,9. Уч. изд. л. 9,6.
Тираж 300 экз. Заказ № 2997.

Издательство Уральского университета
620000, г. Екатеринбург, ул. Тургенева, 4.
Тел.: +7(343)350-56-64, 350-90-13
Факс: +7(343)358-93-06
E-mail: press-urfu@mail.ru

Кислицына Наталья Борисовна

Доктор культурологии, профессор кафедры культурологии и СКД Уральского федерального университета имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, директор Уральского центра медиакультуры и медиаобразования, академик Академии менеджмента в образовании и культуре, заслуженный деятель искусств России. Автор 25 книг, брошюр, учебных пособий и более 200 статей в специализированных изданиях, научных сборниках, энциклопедиях.